PC Format®

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

ŠTEVILKA 61 / MAREC

NAKUPOVALNI VODIČ!

SUPERTEST PROCESORJEV

10 večjedrnih procesorjev

Kateri je najbolj vreden vašega denarja?

NOV VIDEZ
ZASNOVAN PO VAŠIH ŽELJAH

"POTOPITE SE Z NAMI V MAGIČNI SVET J.R.R. TOLKIENA"

Lord of the Rings Online, str. 60

Brezplačno si izboljšajte sistem

Vse o navijanju PC-ja

PLUS!

AMD s štirimi jedri

Test zvočnikov

Hellgate: London

22 iger

ARMED ASSAULT

BURNING CRUSADE

DELAVNICE

13-STRANI NASVETOV

- WINDOWS VISTA
- PREDELAVE
- IZBOLJŠAVE

Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

MAREC 2007 / 61 / 5,99€ / 1 435,44 SIT

9 771580 819009

Lexmarkova nova E serija tiskalnikov

A4 laserski tiskalnik

vgrajen obračalnik / duplex

hitrost: 28 - 33 str/min črno-belo

čas izpisa 1 strani: do 6,5 sekund

...

...

E250d	**cena: 251,9 EUR /60.360 SIT/**
E250dn	**cena: 316,0 EUR /75.720 SIT/**
E350d	**cena: 420,1 EUR /100.680 SIT/**
E352dn	**cena: 520,3 EUR /124.680 SIT/**
E450dn	**cena: 636,5 EUR /152.520 SIT/**

LEXMARK™

www.**lexmark.si**
www.**alterna-i.si**

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d., Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 849, **SERVIS**: t. 01 5202 768

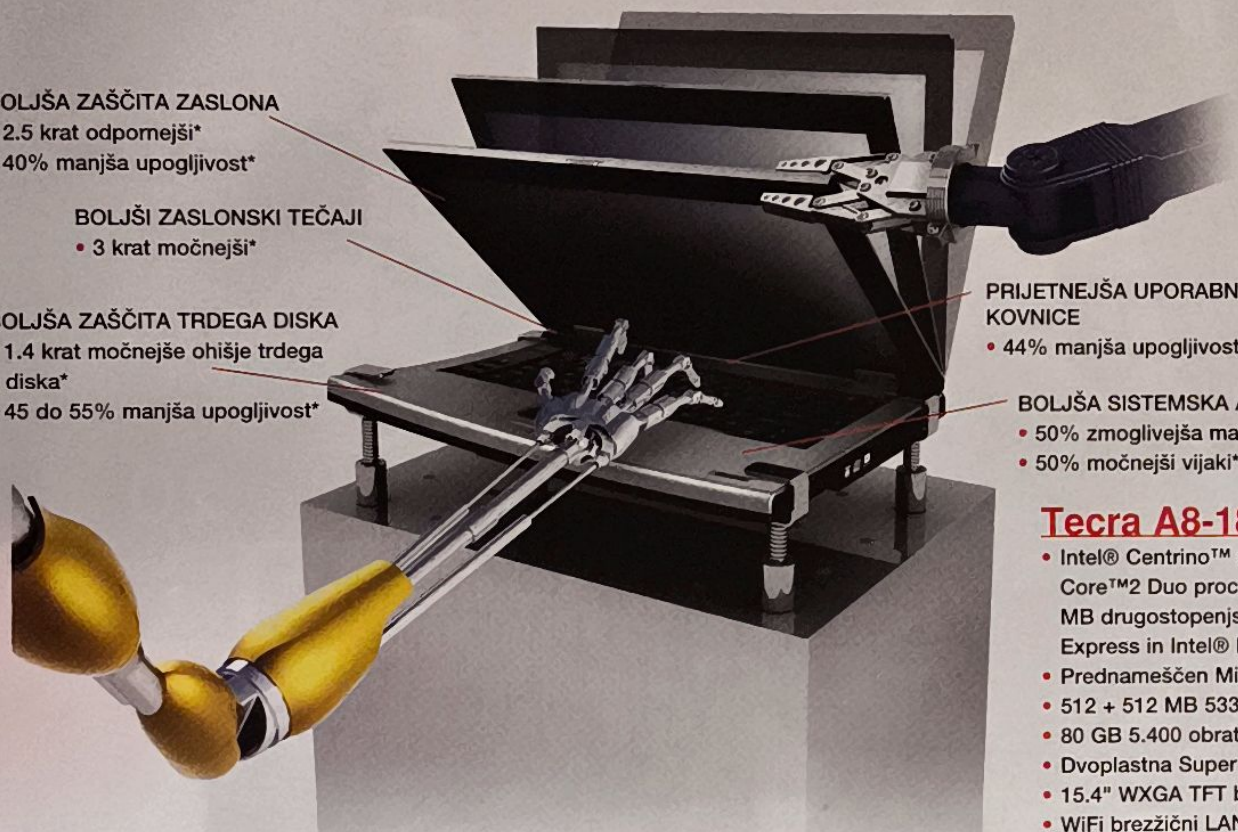
ALTERNA

Toshiba priporoča Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA
- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI
- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA
- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE
- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA
- 50% zmoglivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

Tecra A8-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 + 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **1.062,00 EUR** brez DDV
(1.274,40 EUR z DDV, 305.397,22 SIT)

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Satellite M100-164

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
- 4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena Satellite M100-164: **910,00 EUR** brez DDV
(1.092 EUR z DDV, 261.686,88 SIT)

Akcijska cena Satellite M100-165: **1.040,00 EUR** brez DDV
(1.248 EUR z DDV, 299.070,72 SIT)

Satellite A110-293

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Solo procesor T1350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 6 v 1 medijska reža
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **775,00 EUR** brez DDV
(930,00 EUR z DDV, 222.865,20 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

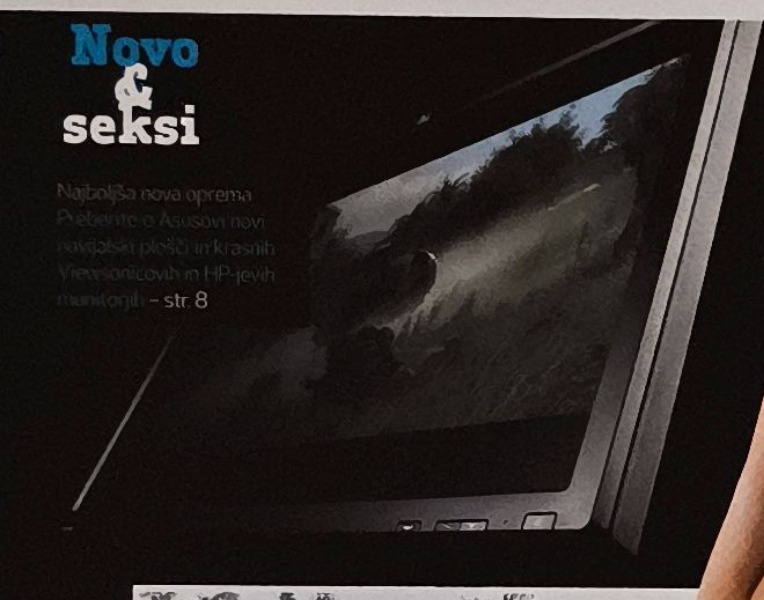
INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 123, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCF 61/marec 2007

PCFormat®

NA NASLOVNICI

Štirikratna škoda



Novo & seksi

Najboljša nova oprema
Preberite o Asusovi novi najvišji plešči in krasnih Viewsonicovih in HP-jevih monitorjih – str. 8

20 Kaj nas še čaka?
Letošnje leto nam bo prineslo kar nekaj tehnoloških poslastic

72 Oborožen napad
ArmA nas ta mesec vsekakor ni razočaral

38 Supertest Ta mesec so nam procesorji lezli že iz ušes

VKLOP

Ker nam ni vseeno...

10 Mesec v številkah
Zakaj bo iPhone grozen
Veliki nagradni natečaj
11 Deathmatch
Dohajanje novic
12 Gverilsko testiranje
Igranje v živo
13 Analiza novic
14 60 sekund s...
Glas razuma
16 Kič!
Igričarska psihologija
17 Za šankom

VAŠVKLOP

18 Vaša pisma
Povejte kaj smešnega in si pripišite lepo nagrado

OPREMA

OPISI
38 Supertest procesorjev
Izgubili smo se v gori čipov
46 Test zvočnikov **50** AMD Athlon 64 FX-74 **52** ASUS P5N32-E SLI/HP LP3065 **54** Belinea 22W Artistline/ Trust KB-1600/Creative Live! Cam Optia/Kingston HyperX PC2-8500 **55** Cinergy DT XS Diversity/OCZ 2GB Secure Digital Dual SD Card **56** Fujitsu Siemens Pocket LOOX T830/MSI Megabook L745 **57** Akasa Integral Fusion/LC Power LC6550 GP

TEME
48 Na pohodu: amBX

DELAVNICE

94 Dvojni zagon v Visti
96 Optimizacija Windows Vista
98 Izmenjava datotek
102 Izdelajte svoj hoverkraft
104 Mega stroj
106 Driver Genius
107 DosBOX

IGRE

NAPOVEDI
60 Lord of the Rings Online
62 GR:AW 2 **63** Penumbra Overture
64 Trackmania United **65** Field Ops
66 War Front: Turning Point

OPISI
72 ArmA: Armed Assault
Najboljša vojna simulacija je tukaj
74 Test Drive Unlimited
76 Mr. Robot
78 WoW: The Burning Crusade
80 UFO: Afterlight
82 Supreme Commander
84 Europa Universalis III/Murder on the Orient Express/The Mark **85** Arthur and the Invisibles/KMOD **86** IGF2007

TEME
68 Zakulisje: Hellgate: London
88 Taktika: *Defcon*

TEME

20 Tehnologije leta 2007
24 Navijanje

STALNE RUBRIKE

5 Vsebina diska
7 Naročite se
108 Vprašajte Gregorja
113 DVD kotiček
114 Bobi Digital

Naročite se na PCFormat DANES!
Obrnite na stran 7 in preberite, kako lahko pohranite

Vsebina diska

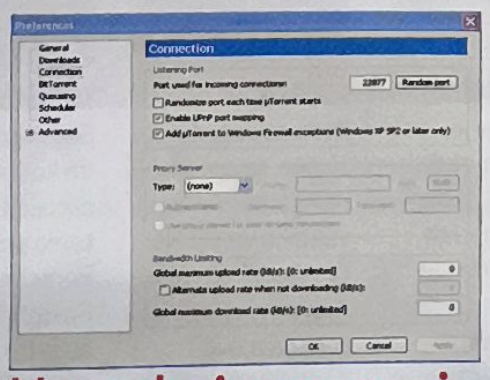
Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

IN ŠE VELIKO VEČ!

- UPORABNI PROGRAMI
- DEMO IGRE
- MODI
- POPRAVKI ZA IGRE

Slovenski film Groza ju jitsu zombijev

Leta 2170, sto let po zadnji katastrofalni vojni je svet opustošen. Ostanki civilizacije se zdaj krčevito borijo za izgubljeno znanje, knjigo borilnih veščin, skrivnostno zakodiranih v kuhinjske recepte. S pomočjo poživil, akupresurnih prijemov in zombijev se tako odvija zadnji boj za prevlado nad človeštvom.



Uporabni programi Izmenjava datotek

Preberite drugi del delavnice o izmenjavi datotek, na disku pa boste našli cel kup programov za izmenjavo, ki jih lahko s pridom uporabite za izmenjavo vaših stvaritev s prijatelji.

Prilagajanje Vista Transformation Pack

Če želite počakati, da se pojavijo primerni gonilniki in popravijo prve velike luknje v Visti, si raje omislite videz Viste v Windows XP in se igrajte z novimi možnostmi in videzom brez novega sistema.

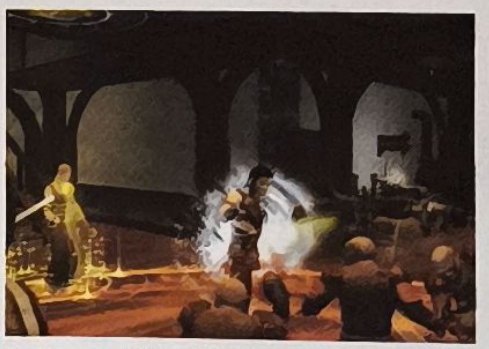
Težave z diskom? Javite se nam

Ekipa *PCFormata* vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.

info@pcformatslo.net 02 330 33 02

Demo igra ArmA

Izpod prstov avtorjev *Operation Flashpoint*, ki so si vzeli dopust in razvijali simulacije za vojsko ZDA, prihaja *ArmA: Armed Assault*, ki obljublja najbolj realistično prvoosebno moderno vojskovanje, kar so jih naši računalniki kdaj videli.



Mod NWN2

Ni dolgo trajalo, da so se pojavili prvi modi za *Neverwinter Nights 2*. Predstavljamo vam prve, čakajo pa nas še veliko boljši, to upamo staviti.

Glasbeni video Hatebreed - Defeatist

Video z najnovejšega albuma ameriške metalcore zasedbe. Album nosi naslov *Supremacy*, skladba pa *Defeatist*.

PCFormat
VideoToP d.o.o.
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

Urednik Aljoša Hancman,
aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič,
barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Brane Smodič,
brane.smodic@videotop.si
Grafični oblikovalec
Damijan Gradečak, Aleš Fras, Barbara Banovič, Marko Jaušovec
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelkovič, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Gregor Srdič, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Damjan Popič, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Fotografije Damijan Gradečak, Aleš Fras

ZALOŽNIK
VideoToP

VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 3311
info@videotop.si

Direktor Nikola Janković,
nikola.jankovic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Cebek
janja.cebek@videotop.si
Vodja prodaje Maša Marko,
masa.marko@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik,
peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Janja Cebek,
janja.cebek@videotop.si
Naročnine Manja Rojko,
manja.rojko@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija Distribucija ČZP Večer d.d.
Naklada 8.200

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Game Zone, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si

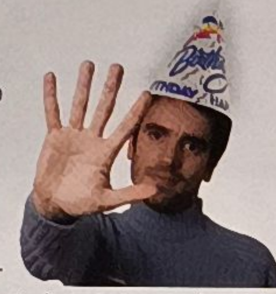
Na podlagi Zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceno revije. VideoToP in uredništvo PCFormata ne odgovarjata za vsebino in resničnost objavljenih oglasov in sporočil in prevzetih vsebin z navedenih ali oglaševanih elektronskih lokacij. Uredništvo prav tako ne prevzema odgovornosti za nenamerne tiskarske napake. Članki iz PC Formata ni dovoljeno reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja založnika. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Uredništvo revije PCFormat ni zavezano k vračanju in odgovarjanju na prejete rokopise, fotografije in elektronsko pošto.

V kolikor revijo PCFormat s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mašo Marko na 02 330 330 1, ali pošljete e-mail na masa.marko@videotop.si. Revija PCFormat izide vsakega prvega v mesecu.

#61/03.07
PCFormat

Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

Vse najboljše za...



Za nekatere je rojstni dan dober razlog, da skličejo celotno družino in ji postrežejo s tatarskim biftekom, za druge je odličen izgovor, da postrežejo s pivom sami sebi, spet tretji se filozofsko ozrejo vase in analizirajo svoje vzpone in padce. *PCFormat* je s to številko dosegel starost petih let. Za človeka bi to pomenilo, da se bo treba začeti pripravljati na osnovno šolo, za psa, da bo treba razmisliti, kje so zakopane vse kosti, za revijo pa, da je prišel čas, ko lahko seže sama sebi v roko in si jo pošteno strese, saj je že prepoznaven veteran z številnim občinstvom. 60 številk pomeni okoli 1.200 opisov oziroma napovedi iger, približno 1.500 testiranih kosov strojne opreme in na tone daljših tem, nasvetov, novičk, delavnic in nekaj malega popolnih neumnosti, s katerimi smo zabavali bolj sebe kot vas. In vse to smo zložili na več kot 7.000 strani. Na katerega od zgoraj naštetih načinov smo proslavili v uredništvu? Mislim, da smo si zaslužili, da nismo ravno izbirčni - dokler smo se odločali, s katerim pivom bi poplaknili tatarski biftek, smo drug drugega dolgočasili s filozofskim nakladanjem. Z veseljem bi postregli tudi vam, a se je eno do danes shladilo, drugo dobilo zanimivo zelenkasto prevleko, tretje pa bi vas brez zadostne količine prvega in drugega spravilo na rob depresije.

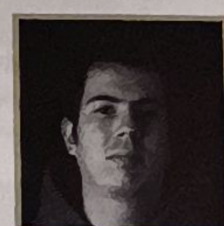
Upam, da boste uživali v številki, ki smo pripravili ob polovici okroglega jubileja. Za vas smo sestavili seznam tehnologije, za katero boste letos tekali do bankomata preverjati stanje na računu, spisali smo obilen vodič po navijanju sistema in supertest večjedrnih procesorjev, opisali in napovedali 22 zares odličnih iger, dodali uporabne nasvete in vse prelili z zadostno dozo zabavnosti. Dovolj časa ste že zapravili z mojim blebetanjem - na branje!

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@
videotop.si

BARBARA BANOVIČ
Vpeljala nas je v skrivnosti indijske hrane. Zaenkrat smo zadovoljni, je pa res, da prebava obroka še ni povsem končana.

DAMIJAN GRADEČAK
Poleg tega, da je glavni oblikovalec, skrbi tudi za glasbo v naših prostorih. Morda je zato prodaja slušalk v Mariboru v porastu.

BRANE SMODIČ
Poleg revije je imel tudi on zadnji mesec rojstni dan (a ne petega, kot *PCF*). Pa ravno na pustni torek. Kako zelo primerno...

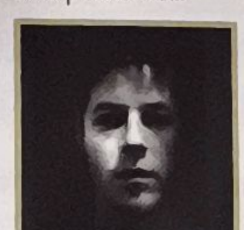


ALEŠ FRAS
Ker smo se počutili zlobno, smo mu dali nalogo, da prešteje vse pike v reviji. Na predzadnji strani je nesrečno zadremal. Jutri pa znova.

MANJA ROJKO
Smo vam za nagrado kot novemu naročniku pomotoma poslali nov Porsche 911 Turbo? Pokličite Manjo in se pritožite.

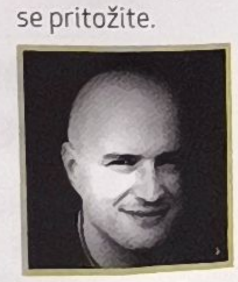
GREGOR MRAZ
Odkrival je nove načine testiranja zvočnikov zaradi česar je odpadel del fasade sosednje stolpnice. Pravi, da ni kriv on. Pa ja.

TOMAŽ BARTOLJ
V uredništvo je prišel s sončnimi očali in zobotrebcem v ustih. Ko boste vi vozili enzota, boste vedeli, da to spada zraven. Stran 74.



TOMAŽ KOTNIK
Na glas pove, da so igralci *World of Warcrafta* g33k1, a krožijo govorice, da je že dosegel stopnjo 70 v novem dodatku za *WoW*.

JELENA VARDA
Poslušajte, ljubitelji Tolkiena. Članek *LOTR Online* je zamenjala za igro *Mr Robot*. Upali smo, da se je z izbiro opekla. Stran 76.



ANDREJ POTOČNIK
Andrejeva pisarna je imela več procesorksih jeder kot 10 procesorjev skupaj. No, khm, v bistvu ravno toliko. Stran 38.

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 62,18€ (14.900,81 SIT)
18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€ (21.749,72 SIT)

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- Matrix Online
- Rainbow Six: Lockdown

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. Če nam svojih želja ne boste sporočili, boste prejeli igro po naši izbiri.

DARILO za naročnike

pomnilniški ključ s kapaciteto 1GB

nostavno prenašanje velikih količin podatkov ter hitra izmenjava podatkov kar na obesku za ključe!

privlačen videz
praktična velikost
hitro delovanje

apacitete USB ključkov Take MS: vse do 8 GB.

nostavna namestitev na računalnik. Deluje v vseh operacijskih sistemih Windows, Linux in Mac OS.
iložen je uporaben program, ki omogoča zaščito vsebine pomnilniškega ključka z geslom, da lahko
do podatkov dostopate samo vi.
itrost, ki jo potrebujete!

k naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

takeMS

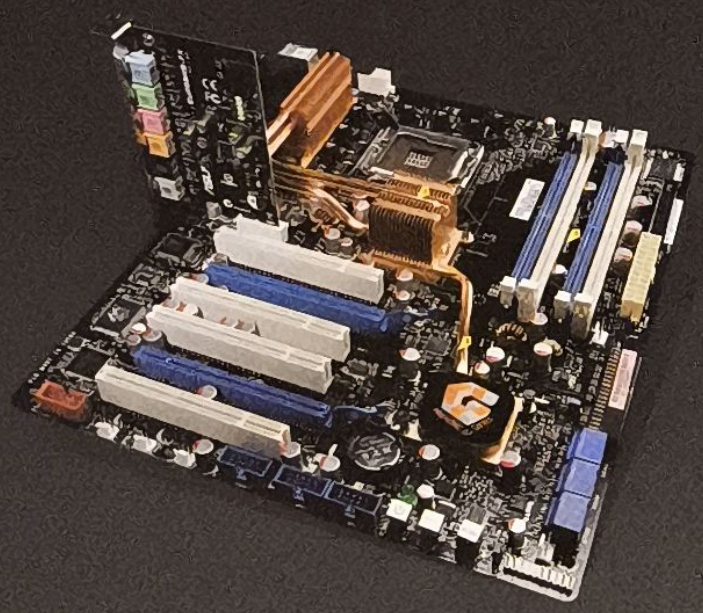
Pooblaščeni uvoznik in prodajalec:

PC HAND® COMPUTERS

PC H.AND d.o.o.
Ind. cona Trzin, Brezovce 10, 1236 Trzin
tel.: 01 5300 800 www.pchand.si

Novo & Seksi

Slačimo najnovejšo strojno opremo



ASUS COMMANDO

Vse osnovne plošče niso enake. Ta ploščati skupek vezij je našo pozornost pritegnil zaradi dveh lastnosti. Prva je, da gre za ploščo, ki je zelo prijazna do navijalcev, saj ima izjemno prilagodljivi Intelov nabor 965 (1), skupaj s pisano paleto nastavitev v BIOS-u, da ga lahko res izkoristite. Druga lastnost pa je, da plošča dejansko podpira frekvence sistemskega vodila do kar 2.280MHz in frekvence pomnilnika do 1.300MHz (2). Vau! Kot odlična plošča P5N32-E SLI Plus z naborom nForce 680, ima tudi Commando sistem povezanih cevi za odvajanje toplote (3), ki skrbi za hlajenje severnega in južnega mostu. Hlajenje je popolnoma pasivno, kar pomeni manj hrupa, priložen pa je tudi majhen ventilator, ki je, kar je še bolj impresivno, praktično neslišen.

www.asus.com

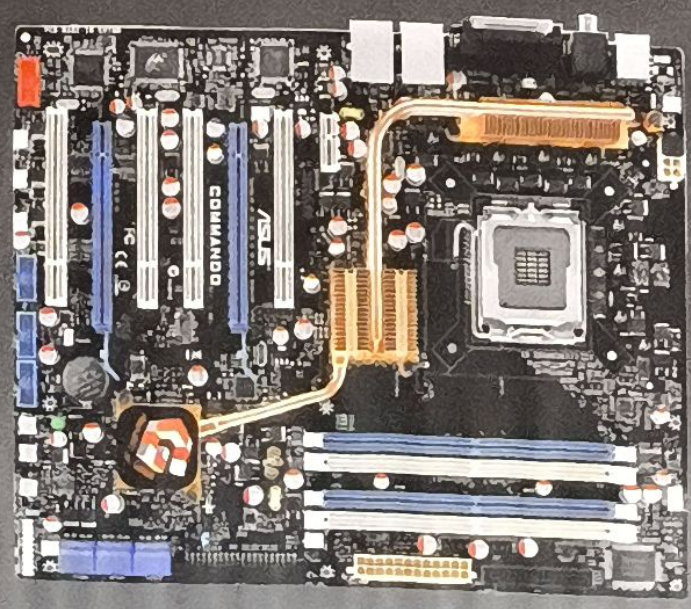
"Postanite komando in najbolje izkoristite svoj Core 2 Duo"

Malce je velik Že od nekdaj so nam všeč noro veliki monitorji, a poglejte to zadevo – gigantska je! Vsak monitor, ki je dovolj velik, da lahko z razdalje beremo Mrazovo e-pošto prek njegove rame, je vreden podrobnejšega ogleda.

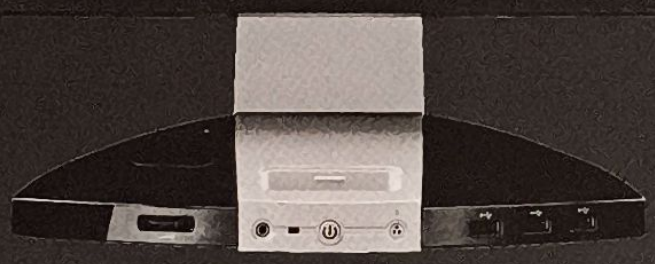
HP LP3065

Ali mogoče sanjate o igranju v visoki ločljivosti, na primer pri 2.560x1.600? Sicer je znatno dražji od Dellovega velikana 3007FWP, a je vreden vsakega centa. Barve so žive in bogate, duhcev pa ni videti prav nikjer. Kako se je obnesel na testu, boste lahko prebrali v naslednji številki *PCFormata*. LP3065 ima tudi neverjeten vidni kot, ki znaša kar 178°, kar je najboljše na trgu, in videti je, da bo tako ostalo še kar nekaj časa. To je pravi monitor, če želite igrati *Supreme Commanderja*, ki ponuja prikaz taktičnih in strateških zemljevidov na enem zaslonu. Opis in oceno najdete na strani 52. Juriš!

www.hp.com



Lepe stvari Asusove osnovne plošče postajajo oblikovno vedno boljše, tako da je z njim znatno enostavneje sestaviti sistem, ki bo lep tudi pri ogledu skozi prozorno stranico. Črni PCB je preprosto kul (ne, ni boljše besede zanj), ob sev LED-diod z robov bakrenega hladilnika pa poskrbi za fantastičen vizualni učinek.

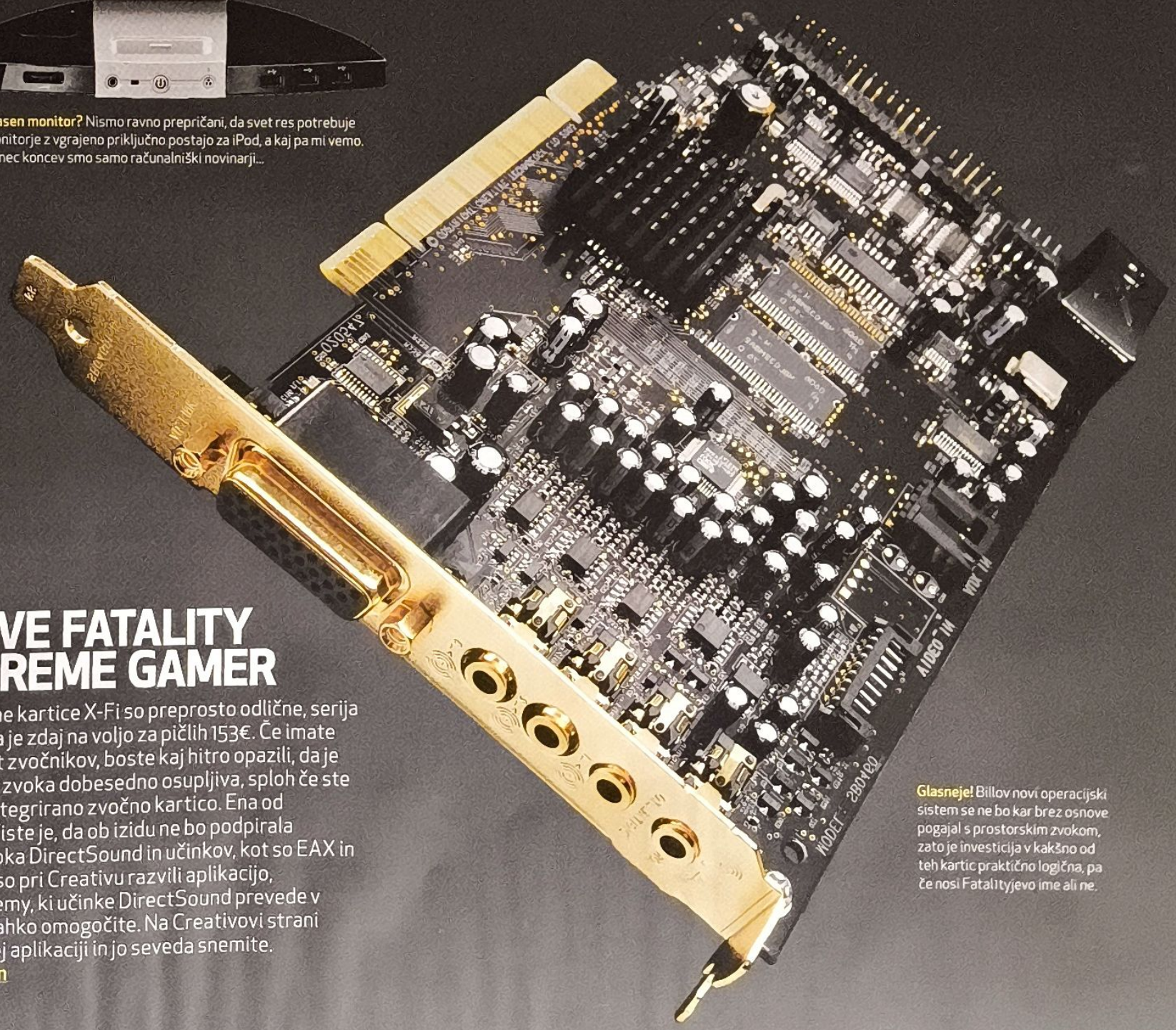


Glasen monitor? Nismo ravno prepričani, da svet res potrebuje monitorje z vgrajeno priključno postajo za iPod, a kaj pa mi vemo. Konec koncev smo samo računalniški novinarji...

VIEWSONIC VX2245VM VIEWDOCK

Viewsonicov najnovejši 22-palčni široki monitor prinaša še eno zanimivo inovacijo: vgrajeno priključno postajo za iPod, prek katere lahko slednjega enostavno polnite. Tercet vrat USB pa zaključi splošne možnosti za povezljivost, ki jih ta monitor ponuja. Sam monitor ima odzivni čas 5ms, gre pa za prav privlačno in odlično odzivno zadevo, ki bo dobro služila tudi igralcem in ljubiteljem filmov.

www.viewsoniceurope.com



Glasneje! Billov novi operacijski sistem se ne bo kar brez osnove pogajal s prostorskim zvokom, zato je investicija v kakšno od teh kartic praktično logična, pa če nosi Fatalityjevo ime ali ne.

CREATIVE FATALITY X-FI XTREME GAMER

Creativove zvočne kartice X-Fi so preprosto odlične, serija Xtreme Gamer pa je zdaj na voljo za pičlih 153€. Če imate dostojen komplet zvočnikov, boste kaj hitro opazili, da je razlika v kvaliteti zvoka dobesedno osupljiva, sploh če ste prej uporabljali integrirano zvočno kartico. Ena od pomanjkljivosti Viste je, da ob izidu ne bo podpirala večkanalnega zvoka DirectSound in učinkov, kot so EAX in DTS, na srečo pa so pri Creativu razvili aplikacijo, imenovano ALchemy, ki učinke DirectSound prevede v OpenAL, kjer jih lahko omogočite. Na Creativovi strani preberite več o tej aplikaciji in jo seveda snemite.

www.creative.com

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

2 mrd

Zaslužek v dolarjih od prodaje glasbe prek interneta v letu 2006. In RIAA po tej količini denarja še vedno najde čas za preganjanje otrok. Sram naj jih bo.

15,9 mio

Število dostopov do interneta prek mobilnih telefonov decembra 2006. MSN na avtobusu? Očitno je nastopil čas tudi za to...

1,14 mio

Količina dolarjev, ki je bila ukradena iz švedske banke Nordea. Švedi so prevaro, v kateri je banka izgubila ta denar, označili za največjo internetno prevaro vseh časov.

28

Število ur, ki jih je potreboval prvi igralec *The Burning Crusade*, da je dosegel 70. stopnjo. Fant, o katerem govorimo, je za ta podvig vpoklical kar nekaj cehovskih prijateljev.

4

Odstotek Mlečne ceste, ki bi jo bilo mogoče raziskati v naslednjih desetih milijardah let, kot je izračul astrofizik Rasmus Bjork. SETI@home FTW!

Zakaj bo iPhone grozen

Nikakor nismo pripravljeni, da ne komentirali tega izdelka. Applova nova igrača bo zanič, za to pa obstaja kar nekaj razlogov. Priznamo, da gre za prvo generacijo naprave, ki ponavadi še zdaleč ni tehnološko tako dovršena, kot so naslednje generacije, a smo vseeno pričakovali precej več od novega "širokozaslonskega iPoda".

Žal slika, ki jo bo iPhone lahko predvajal, še zdaleč ni tako krasna, kot oglašujejo pri Applu. Na tej sliki, ki so jo novinarjem pošiljali iz Appla, je videti, da bo na zaslonu cela gora pik, dejanska ločljivost zaslona pa bo le 320x480. To se nam zdi pretiravanje v napačni smeri, saj ima na primer Dellov Axim X50x, ki je star že dve leti, zaslon ločljivosti 640x480.

iPhone bo sicer poganjala različica OS X, a če mislite, da boste lahko na ta račun sami nameščali dodatne programe, pomislite še enkrat, nato pa na vse skupaj kar pozabite. Dovoljeno bo nameščanje le vtičnikov, ki jih potrdi Apple, ker bi naj s tem "zagotavljali stabilnost sistema", potencialni uporabniki pa so na internetu zaradi tega že skoraj ponoreli in zahtevali pojasnilo od Stevea Jobsa. Ta je povedal naslednje: "Nihče si ne želi telefona, ki bi bil odprta platforma, saj boste zahtevali, da bo ta delal, ko ga boste potrebovali. Cingular prav tako ne želi, da bi se mu sesulo omrežje, ker ga bodo ovirale določene čudne aplikacije." Mi pa močno dvomimo, da je tako strašansko omejiti dostop do funkcij telefona in istočasno omogočiti nameščanje finih programov. Pri tem nas pa tudi zanima, če je kdo od vas že slišal, da bi kak pametni telefon sesul celotno mobilno omrežje. ¤ PCF

VELIKI NATEČAJ

V Gardaland s PCFormat-om

Jupiter
AGENCIJA ZA MLADE

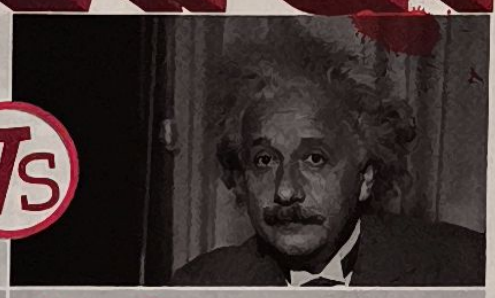
Konec šolskega leta bomo popeljali cel osnovnošolski ali srednješolski razred na izlet v zabaviščni park Gardaland!

Pozivamo vse razrede slovenskih osnovnih in srednjih šol, da sodelujejo v našem natečaju in si prislužijo enkratno nagrado, ki jo prispeva glavni sponzor, podjetje Jupiter International (najdete jih na www.jupiter.si) – izlet v zabaviščni park Gardaland!

Seveda pa nič ni povsem brezplačno, zato tudi tu obstaja zanka. Zmagovalec natečaja in dobitnik nagrade bo tisti razred, ki se nam bo predstavil z najboljšo spletno stranjo. Če vaš razred še nima spletne strani, je zdaj pravi trenutek, da jo postavite.

DEATHMATCH

Zvezda serije Half-Life se spopade z enim skoraj enako popularnim znanstvenikom



PAXMAN REX FEATURES

	Gordon Freeman **Tih znanstvenik z očali in kozjo bradico, ki ima fetiš na kljukce in skrivanje.**	Albert Einstein **Ekscentričen in brez dvoma briljanten fizik, čigar ideje so spremenile svet.**
Kdo?		
Izobrazba?	Doktorat iz teoretične fizike z MIT-ja. **1**	Doktorat na temo Nova določitev dimenzij molekul . **1**
Število lukenj, izvrtanih v kontinuum prostora-časa?	Ena. Pomagal je ustvariti resonančno kaskado v Half-Life. Menda! **1**	Nič. Čeprav je o tem dosti razmišljal. **0**
Objavljena dela?	Eno: *Observation of Einstein-Podolsky-Rosen Entanglement on Supraquantum Structures by Induction Through Nonlinear Transuranic Crystal of Extremely Long Wavelength (ELW) Pulse from Mode-Locked Source Array*. Pravo počitniško branje. **0**	Neskončno člankov v znantvenih publikacijah in kar nekaj knjig, vključno z *Moja teorija, Moj pogled na svet, Kaj je teorija relativnosti...* **1**
Orožja?	Enostaven odpirač in gravitacijska puška. **1**	Po krivem mu pripisujejo atomsko bombo. Ubožec je bil pacifist. **0**
Preživljanje prostega časa?	Reševanje človeštva. **1**	Urejanje frizure. **0**
Zmagovalec!	Priznati moramo, da je Gordon mogoče res redkobeseden, a je enočlanska ekipa za popolno razdejanje za slabe fante. **4**	Realno gledano Albert ni imel niti najmanjše možnosti za zmago proti Freemanu, a se je vseeno dobro odrezal, predvsem na račun izdanih del. **2**

Časa imate do **17. maja 2007**, rezultati pa bodo objavljeni v junijski številki *PCFormata*, ki izide 1. junija. Strokovna žirija, ki jo sestavljajo profesionalni oblikovalci, bo ocenjevala videz, zasnovo, originalnost, uporabnost...

Kakšna naj bo vsebina spletne strani?
Predstavlja naj vaš razred kot celoto – kaj počnete, kdo ste in vse, kar se vam zdi pomembno ali zabavno omeniti.

Povezave do vaših strani pošljite na **info@pcformatslo.net**, za vse dodatne informacije pa smo vam na voljo na telefonski številki **02 330 330 6**.

Povezave do najboljših bomo objavljali sproti na naši spletni strani **www.pcformatslo.net**. Komaj čakamo, da nas zasujete. ¤ PCF

STE KAJ ZGREŠILI?

Dohajanje novic

¤ Tisti nadležni ruski gansterji so spet počeli čudne stvari, saj so tokrat postavili rekord v internetnih prevarah. Stranke švedske banke Nordea so bile namreč žrtve posebej prirejenega trojanskega konja, skritega v e-pošti. Prizadetih je bilo okoli 250 strank, banko pa je prevara stala osem milijonov švedskih kron.

¤ **Kljub tem varsnostnim grožnjam pa je Hideo Kojima, avtor *Metal Gear Solid*, za intervju z www.gamepro.com povedal, da bi rad začel razvijati za PC-je: "Rad bi ustvaril nekaj za PC, ker se nam tako ne bi bilo več treba ubadati s čudaškimi pogoji, ki jih postavljajo Sony, Microsoft in Nintendo." Bodo razvijalci za konzole prebegnili? Upajmo...**

¤ Vseeno pa se bomo morali lastniki PC-jev spopasti z večglavo pošastjo, imenovano Vista. Creative je pravkar objavil, da obstaja še ena težava z Microsoftovim novim sistemom. Ta namreč nima strojne plasti za zvok, kar pomeni, da nobena igra z DirectSound (torej več kot 90% trenutnih naslovov) ne more predvajati učinkov, kot sta EAX in večkanalni prostorski zvok. Na srečo je Creative izdal programsko rešitev, ki bi naj to težavo rešila.

¤ **A kdo se bo čez 20 let sploh še spomnil Viste? Glede na spremembe v procesih, mediji in tehnologiji v prihodnosti verjetno sploh ne bomo mogli prebrati podatkov, ki jih ustvarjamo danes. In tukaj nastopi Microsoftova ideja o "nesmrtnem računalništvu". Na patent še čakajo, gre pa za posebne medije, na katerih bi bili shranjeni podatki, te pa bi naj naši potomci čez več generacij še vedno lahko prebrali.**
[Papir? – Urednik]

¤ Kdo ve, mogoče pa bomo v prihodnosti še vedno uporabljali navadne DVD-je... V tujini določene trgovine predvajalnike DVD-jev prodajajo za 14 evrov, kar je pol ceneje od medijev z najnovejšimi filmskimi uspešnicami. To bi lahko pomenilo, da bo uporabnike še teže prepričati, da bi se odločili za Blu-ray ali HD-DVD.

GVERILSKO TESTIRANJE

GLASBA ZA UBIJANJE...

Vsi vemo, da lahko glasba pomiri še tako podivjano zver v nas, a ko ste udeleženi v internetni bitki na življenje in smrt, je vsekakor dobro, če najdete kakšno skladbo, ki bo v vas zbudila navidezno in neusmiljeno pošast. Tokrat smo izbrali štiri zvrsti glasbe in jih spustili v ring v deathmatchu v našem najljubšem pokolu, *Quake IV*.

Skladbe

Sixties Flower Power:
Donovan – *Sunshine Superman*
Rok:
Rammstein – *Du Reichst So Gut*
Ambientalna:
Abfahrt Hinwil – Tech 8
Drum 'n' bass:
John B – *Dog's Bollocks Session*

10 Donovan vs. Rammstein 9
Tesna bitka, a je v njej vseeno zmagala Donovanova sproščujoča hipijevska glasba.

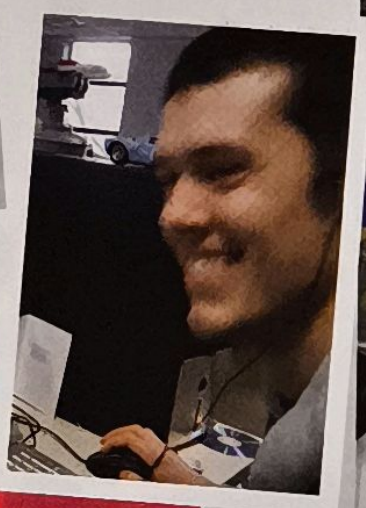
10 Abfahrt Hinwil vs. John B 6
Ambientalna skladba zmaga, saj smo bili ob njej bolj zbrani in metodični.

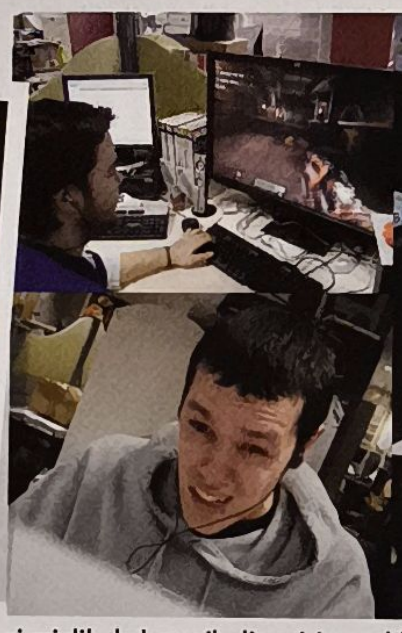
8 Rammstein vs. Abfahrt Hinwil 10
Še ena za tehno-hipije proti maničnim rokerjem.

8 John B. vs. Donovan 10
D&B se vrača, a vseeno ne more poraziti Donovanovih milozvočnih tonov.

5 John B. vs. Rammstein 10
Še en porazen rezultat za džungelske ritme.

7 Donovan vs. Abfahrt Hinwil 10
V končnem obračunu je zmagal ambientalni kulmajster.





Zmagovalec je... **Abfahrt Hinwil**

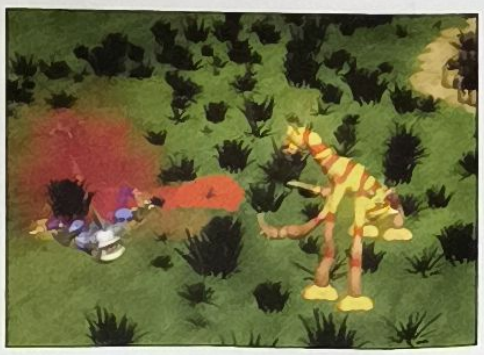
Kdo bi si mislil, da bo najbolj umirjena skladba iz nas naredila morilske stroje? Rammstein in John B imajo znatno hitrejše in bolj agresivne skladbe, a sta jih Donovan in ambientalna maestra Abfahrt Hinwil vseeno premagala. Vsaj v *Quake IV*. Ugotovili smo, da smo bili veliko bolj natančni in metodični, če smo se lahko bolje skoncentrirali in vživeli v igro.

IGRANJE V ŽIVO

Spore

Scena: Spopad (zelo) čudnih zverinic
Rezultat: Potencialno norenje odstotkov

Kakšen malo bolj ročen kipar z akademsko izobrazbo bi verjetno dobil napad epilepsije zaradi poskusov Aljoše in Tomaža, da bi poustvarila nekaj domačih scen iz prihajajoče igre Willa Wrighta, *Spore*. Če se boste sami lotili poustvarjanja scen iz iger, in preživeli, nam pošljite slike na elektronski naslov: pisma@pcformatslo.net.



ANALIZA NOVIC

HD-DVD DRM RIP

No, pa se je končno zgodilo. Sistem AACS, ki se uporablja za zaščito HD-DVD-jev, je bil uspešno razbit. Kanadčan Muslix64 je na YouTube objavil video, ki ga je Warner Brothers po hitrem postopku umaknil, v videu pa je predstavljen program Backup HDDVD in postopek kopiranja HD-DVD-ja s filmom *Full Metal Jacket* na trdi disk. Še bolj zanimivo pa je, da sta izvorna koda in že prevedena različica programa na voljo prek spleta.

To je pošten udarec za AACS in ustanovne člane. HD-DVD se še niti pošteno ni prijel na trgu, ko se je že našel način za ignoriranje domnevno neprebojne zaščite. Podporniki Blu-raya se tudi ne morejo nasmihati ob tej novici. Standard BR sicer ima dodatno zaščito, a v osnovi še vedno uprablja AACS.

Do AACS nimamo prav nobenih pozitivnih občutkov. Kot smo že večkrat povedali, postaja zaščita digitalnih pravic vedno bolj agresivna, zato bi vsekakor radi kakšno možnost za predvajanje visoko-ločljivostnih vsebin v Visti (na primer), ne da bi zanje morali kupovati pregrešno drago strojno opremo. Piratstva vsekakor ne podpiramo, a ni videti, da bi še kompleksnejši AACS piratom preprečil snemanje visoko-ločljivostnih videov brez zaščite prek interneta. ¤ PCF

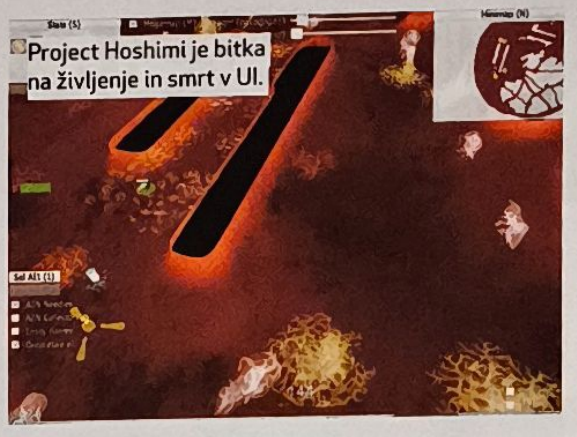
Spopad umetnikov v UI

Microsoft se močno trudi, da bi vzpodbudil razvoj umetne inteligence, zato je na tekmovanju Imagine Cup tudi ločeno tekmovanje za pisce UI. Kategorija Project Hoshimi Programming Battle od programerjev zahteva, da spišejo programe za ume uspešno razbit. Kanadčan Muslix64 je na YouTube objavil video, ki ga je Warner Brothers po hitrem postopku umaknil, v videu pa je predstavljen program Backup HDDVD in postopek kopiranja HD-DVD-ja s filmom Full Metal Jacket na trdi disk. Še bolj zanimivo pa je, da sta izvorna koda in že prevedena različica programa na voljo prek spleta.

Project Hoshimi je fantastičen. Bitke se odvijajo v človeškem telesu, vse so renderirane v 3D, majceni umetno-inteligentni roboti pa se spopadajo v pljučih, hrbtenjaši in drugih mehkih delih človeške anatomije.

Na srečo pa je na voljo tudi paket za začetnike z enostavnim vmesnikom, tako da se lahko tekmovanja udeležijo tudi tisti, ki nimajo izkušenj s programiranjem. Dobro kodirana rutina ima seveda večje možnosti za zmago kot nabor vnaprej pripravljenih, a je tekmovanje na tak način vsaj namenjeno večjemu številu ljudi.

Če bi se radi prijavili ali pa bi se preprosto radi poigrali s Hoshimijem, se odpravite na imaginecup.com in www.project-hoshimi.com za več informacij. A pohitite, ker se bo čas za prijave kmalu iztekel. ¤ PCF



Vklop

NADLEŽNO JE DOBRO!
OHRANJEVALNIK MSN

screensaver.msn.com

Ohranjevalniki zaslonov, ki počnejo še kaj drugega, poleg tega, da so zaradi njih naša namizja videti, kot da so prišla iz prejšnjega tisočletja, so vedno dobrodošli. MSN-jev najnovejši ohranjevalnik zaslona je združljiv z *IE7* in Visto, prikazuje pa lahko vaše najljubše slike in vire RSS, istočasno pa omogoča celo iskanje in branje e-pošte iz ohranjevalnika.

PLONKCI
HOLOGRAFSKA SHRAMBA

Kaj za vraga?
Če bi radi 2GB podatkov shranili na medij, ki ni večji od poštne znamke, lahko na to kar takoj pozabite, če se ne odločite za holografski medij, pa če vaš disk še tako pokončno zapisuje podatke. Namesto da bi se podatki shranili samo na površino diska, se pri holografskih medijih ti zapisujejo po celotni debelini medija.

In kako za vraga je to sploh mogoče?
En sam laserski žarek se razbije v dva žarka, in sicer v nosilec signala in referenčni žarek. Na mestu, kjer se na zapisovalnem mediju žarka križata, se ustvari hologram. Ničle in enice se shranijo kot temne in svetle pike, in sicer s prekanjeno napravico, imenovano modulator prostorske svetlobe, ki prevede podatke v omenjene pike.

Če ne kaj drugega, bo holo-shramba veliko lepša od shrambe na trdem disku.

60 SEKUND S... CHARLESOM CECILOM

Avtorjem serije Broken Sword

Kdo bi zmagal v dvoboju med slonom in nosorogom?
Slon, ker je večji in ima bolj ostre okle.
Katero hrano bi izbral za zadnji, smrtonosni obrok, če bi se moral prenajesti do smrti?
Verjetno bi izbral tradicionalni cassolet v restavraciji v jugozahodni Franciji.
Kdaj si nazadnje plesal?
V četrtek zvečer v The Gallery v Yorku, in sicer s kolegico – sploh naju ni skrbelo, da so bili vsi okoli naju veliko mlajši...

GLAS RAZUMA

"Dajte mi konec, ki si ga zaslužim, butci"

PCFormat ima vohuna. Človeka, ki je zagozden v najbolj temnih predelih igričarske industrije. Človeka, ki je tako neznosno paranoičen zaradi igranja podpovprečnih predelav za Xbox, da nam sploh ne dovoli prijeti ploščka v roke. To so njegova razmišljanja...

Ali bi radi uničili razvijalsko podjetje? Sovražite igralce? Potem imate srečo. Z le dvema besedama lahko pomahate v slovo svoji karieri, jo prežvečite, izpljunete in pohodite. Tukaj sta. Ponovite ju trikrat:

Se nadaljuje.
Se nadaljuje.
Se nadaljuje.

Nič ne kaže večjega zaničevanja do igralca. Nič ne more tako dokončno ubiti zmagoslavja po vsem trudu, vloženem v igro. Za primer si oglejmo *The Longest Journey*. Pet let je trajalo, da je izšlo nadaljevanje, *Dreamfall*, ki pa ni odgovoril na prav nobeno vprašanje iz prvega dela, prav tako pa nimamo nobenega zagotovila, da bo tretji del ponudil kaj boljšega. Ali pa *Halo 2*, ki bo kmalu na voljo za Visto. Več let smo čakali, da bomo lahko še enkrat rešili vesolje pred Covenanti, a zaradi tega nimamo prav nobenih dodatnih pravic! Ne, presneta igra sploh nima poštenega konca! Še huje pa je, da je ta nikakršen konec namenjen samo za sistem na popolnoma drugačni konzoli, zaradi česar je celotna zgodba nesmiselna in puhla. *Sin Episodes*? Ničvredno. *Shenmue*? Pljuvamo po tvojem grobu. Tex Murphy? Hmm. Ali bi mogoče vžgalo, če bi rekli "prosim"?
(P.S.: Opozorilo – izdajamo vsebino...)

Igre bi morale biti zaključene tvorbe. Morale bi zastaviti zgodbo in jo tudi povedati. Nikakor pa ne bi smele biti pompozne marketinške izjave za nadaljevanje, ki ga mogoče sploh ne bomo dočakali. Nič ni narobe, če kakšni delčki zgodbe ostanejo za kakšno nadaljevanje ali če igra namigne, da bi se zgodba lahko odvijala še naprej – v svetu franšiz in nadaljevanj je to celo logično.

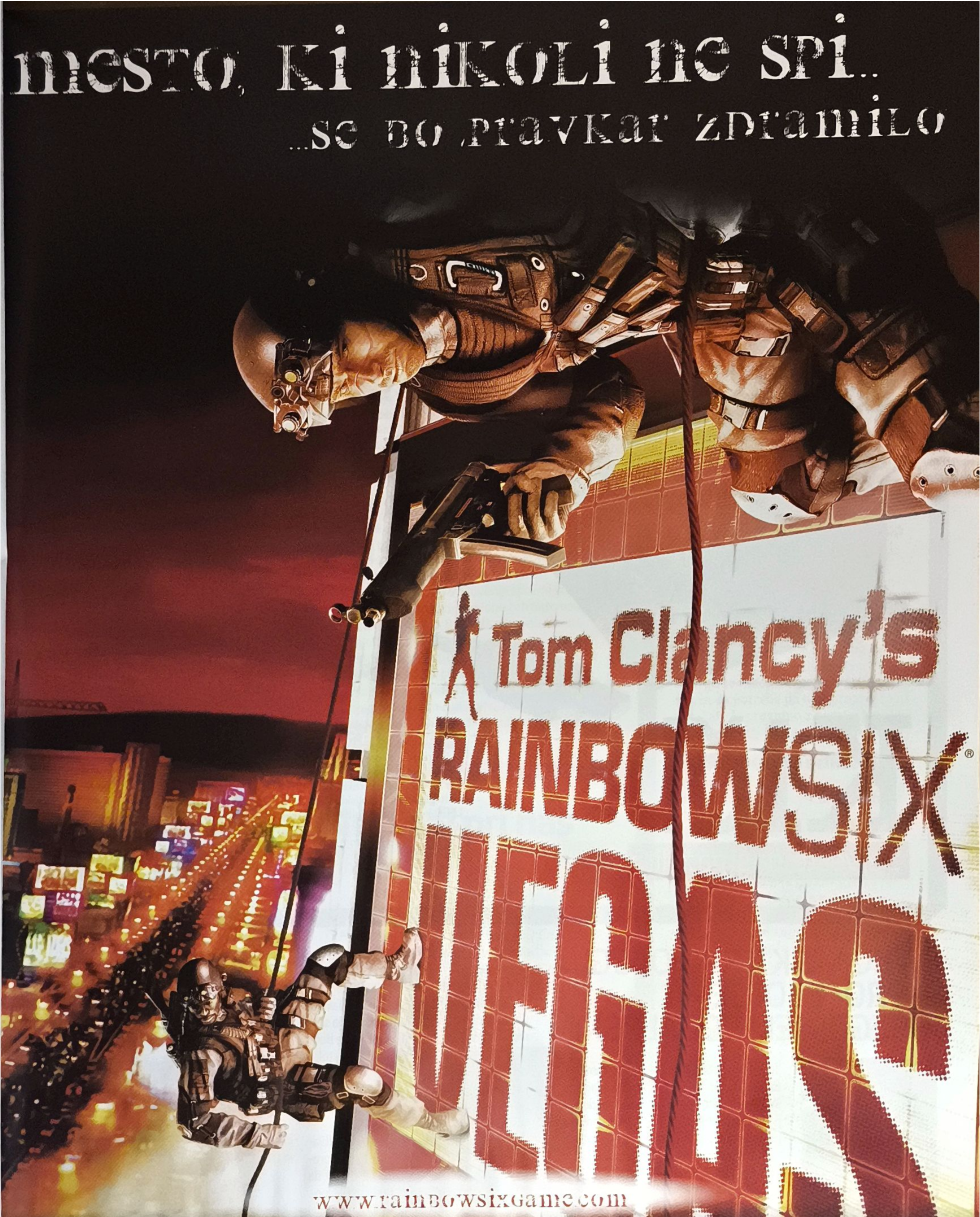
Zalomi pa se, ko debilni producenti mislijo, da bodo igralci skakali od sreče, ker ne bodo vedeli, kako je Janez Vesoljskimarinec rešil svet, namesto da bi ustvarili soliden in prepričljiv konec, ki bi igro za vse večne čase trdno zasidral v možganih igralcev. Nihče ne počne tega. Nihče ne bo kupil igre, da bi videl naslednji del razdrobljene zgodbe. Takšno pripovedovanje vsaj ni dejanski razlog za nakup. Igre kupujemo zaradi likov in zato, da bi te like videli v novi pustolovščini, ki bi nam povedala novo zgodbo. Če je obisk na sredini grobo prekinjen, ne gre le za slabo pisanje. To je, priznajmo si, izdaja.

In kako si naj potem razlagamo dejstvo, da večina takšnih podjetij pogori nekaj mesecev po izidu takšne igre? Nekateri pravijo, da je to preprosto nesreča. Jaz temu pravim karma. Bili ste opozorjeni. ¤ PCF

"Svoji karieri lahko pomahate v slovo, jo prežvečite, izpljunete in pohodite"

MESTO, KI NIKOLI NE SPI..

...SE BO PRAVKAR ZDRAMILO



www.rainbowsixgame.com

16+

www.pegi.info

ask about games .com

ZE V PRODAJI

XBOX 360 XBOX LIVE

PSP (PlayStation Portable)

PC DVD ROM

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" "PlayStation" "PSP" "UMD" and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

UBISOFT

Vklop

USB Tardis s 4 vrati

Vsekakor gre za najboljše vozlišče vseh časov, saj ta različica plovila Dr. Whoja celo spušča iste zvoke kot prava, ko priklopite novo napravo.
29,80€ www.firebox.com

Stroj za pivo

Vedno smo si želeli sami variti pivo, ne da bi morali prestavljati velikanske sode. Mogoče pa nam bo šefe uspelo prepričati, da bi revijo preimenovali v PCPivci...
147,99€ www.iwantoneofthose.com

EZ Pull Corkscrew

Pivsko tematiko bomo zaključili z izdelkom za vse, ki sedenje pred plazmatskim televizorjem raje popestrijo s kozarcem rujnega. EZ Pull bo steklenico odprl na prav eleganten način.
45,44€ www.needapresent.com

LEGO Death Star

To je preprosto nora igrača, še posebej zato, ker sploh ni pretirano zanimiv model, a če preprosto morate imeti gigantsko vesoljsko kroglo iz LEGO-kock, potem izpljunite skoraj 400 evrov, pa bo vaša.
369,99€ shop.lego.com

Kič!

Saj veste, da si ga želite

IGRIČARSKA PSIHOLOGIJA S PROFESORJEM GREGORJEM PODALPSKIM

To je najbolj običajen primer z igrami povezane psihoze, kot jih običajno srečam v svoji čakalnici, gre pa za obliko sindroma post-travmatskega stresa. Običajno se pojavi po neprekinjenem izpostavljanju oblikam zabave, ki pretirano stimulirajo Bellatoriusovo žlezo, zato se stanje imenuje Bellatoria Nervosa.

Ta mesec sem imel samo en akuten primer tega sindroma. Običajno sprejemam samo naročene paciente, a je bil gospod, imenovali ga bomo "Janez", izjemno vztrajen, priznam pa tudi, da nisem vedel, da je bila puška, ki jo je držal v rokah, plastična.

Janez je prepričan, da bo našo državo napadel odpadniški bataljon Rusov in da se moramo zediniti in strniti vrste, da se bomo lahko ubranili. K meni ga je poslal prijatelj, za katerega je bil Janez prepričan, da je upokojen polkovnik Slovenske vojske, ta prijatelj pa je menda menil, da bi jaz lahko postavil točno diagnozo.

Po dolgem pogovoru in veliki dozi litija se je Janez dovolj pomiril, da je lahko spregovoril o svojih "težavah". Ugotovil sem, da je Janez navdušen igralec taktičnih prvoosebnih strelskih iger in da ni spal že 89 ur zaradi posebej divje runde Capture the Island v vojakom najljubšem načinu za zapravljanje časa, *Operation Flashpoint*.

Terapija je zajemala tri tedne popolne izolacije in omejitve gibanja ter bombardiranje pacienta s srčkanimi slikami kužkov in pand. Po tem pa so se začele prave težave... ¤ PCF

BELLATORIA NERVOSA

Prepoznavanje BN je čisto enostavno, saj so simptomi precej očitni. Zanimanje za plastična orožja in vojaške spominke ter uporabljanje vojaškega izraza so najbolj vidni znaki, da je oseba v zgodnjem stadiju omenjenega sindroma. Seveda pa bodite pri diagnosticiranju previdni, saj se mogoče pogovarjate s pripadnikom Teritorialne zaščite.

Za šankom

Vista po slovensko

Zaradi naših geografskih danosti bo nekoč zloglasen moder zaslon zdaj obarvan zeleno. Šala

Izid popolnoma poslovenjene Viste, ki je napovedan za konec marca, se nezadržno približuje. Pri Microsoftu, pri katerem so v zadnjem četrtletju leta 2006 zabeležili rekordne dohodke v višini 12,54 milijarde USD, pričakujejo, da bo novi operacijski sistem po prvem letu prodaje nameščen na 100 milijonih računalnikov, Vista pa naj bi imela tudi velik vpliv na gospodarstvo. Tako naj bi bilo kar 20 odstotkov vseh novih zaposlitev na področju informacijske tehnologije neposredno povezanih z Visto.

Microsoft poudarja odprt značaj sistema, saj le-ta podpira odprte standarde ter tako omogoča preprosto razširitev z zunanjimi aplikacijami. Tako naj bi bil pomemben korak v to smer tudi format Open XML, ki omogoča prosto izmenjavo podatkov med programi *Office* in programi drugih razvijalcev.

Microsoft je pri razvoju sodeloval s številnimi partnerji, med drugim tudi z Ministrstvom za javno upravo, s katerim so skupaj razvili vmesnik, s katerim lahko na preprost način dostopamo do storitev e-uprave.

Microsoft je predstavil tudi svoja prizadevanja glede lokalizacije svojih izdelkov. Tako bodo poslovenjene vse različice Viste, obenem pa so razširili tudi število poslovenjenih programov v sklopu *Office 2007*, kjer se bodo v slovenščini prvič predstavili *Microsoft Office Publisher*, *Microsoft Office OneNote* in *Microsoft Office Groove*.

Izid Viste bodo v Sloveniji spremljale številne aktivnosti. V sklopu teh aktivnosti je bila zasnovana tudi interaktivna simulacija operacijskega sistema, ki jo najdete na naslovu www.vista.si in kjer se lahko s sistemom tudi podrobneje seznanite.

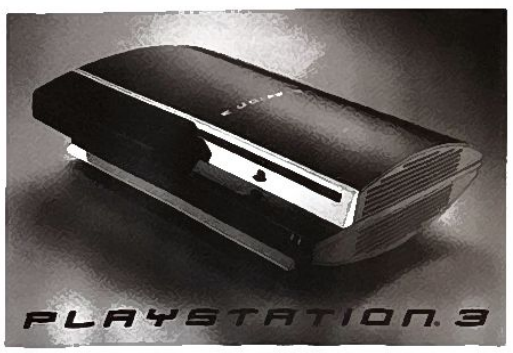
Izid lokalizirane različice je nenazadnje pomemben tudi zato, ker Vista nadgradnje z angleške v slovensko ne omogoča. ¤ PCF

Playstation 3 odslej tudi pri nas

Konzola, ki je že obnorela ZDA in Japonsko, naposled prihaja tudi k nam

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) je napovedal prihod težko pričakovane konzole Playstation 3 tudi pri nas. Uradni izid je napovedan za 23. marec, poleg Evrope pa bo konzola osrečila še Afriko, Bližnji Vzhod ter Avstralijo. SCEE je sporočil, da bo sprva na voljo različica s 60GB trdim diskom, kasneje pa ji bo sledila še nekoliko skromnejša sestra z 20GB diskom.

Za tokratni izid se pričakuje, da bo največji sploh, saj bo milijon konzol, kolikor jih čaka na nove lastnike, pospremilo kar 30 novih naslovov različnih zvrsti. Omenimo samo nekatere: *Motorstorm*, *Resistance: Fall of Man*, *Genji*, *Formula One Championship Edition* in *Ridge Racer 7*. Poleg iger na diskih pa bo na voljo tudi široka paleta iger, ki jih bo mogoče prenesti iz mreže PLAYSTATION Network, na primer odmevna naslova *Tekken: Dark Resurrection* in *Gran Turismo HD Concept*. Na južni strani Alp lahko konzolo dobite v trgovinah Big Bang in v spletni trgovini www.bofex.si, zanjo pa boste odšteli slabih 600 evrov. ¤ PCF



Res zgleda mično, to je treba priznati. Še malo in občudovali jo bomo lahko v živo.

SiOL predstavil novosti na področju IP TV

SiOL je na novinarski konferenci predstavil novo storitveno platformo za SiOL TV. Ta bo vključevala video na zahtevo ter možnost snemanja televizijskih vsebin neposredno na SiOL-ov strežnik.

Video na zahtevo bo omogočal, da se uporabnik na podlagi seznama vsebin sam odloči, kaj želi gledati, in si nato izbrano vsebino prek vmesnika tudi prikliče. Medtem ko želeno vsebino gleda, jo lahko po lastni želji tudi prekinja in znova zaganja. Cena ogleda za en celovečerni film bo znašala dva evra.

Druga novost, možnost snemanja vsebin na SiOL-ov strežnik, bo uporabniku v osnovnem paketu dovoljevala, da si na strežnik posname skupno za 6 ur posnetkov in jih tam obdrži do dva dni.

Diskete gredo pod rušo

Britanska veriga prodajaln računalnikov in računalniške opreme PC World je sporočila, da bodo popolnoma opustili prodajo disket. Tako bo diskete pri njih mogoče kupiti le še do razprodaje trenutnih zalog, to je okrog 10.000 kosov. Kot razlog za tako odločitev so navedli dejstvo, da je na trgu že mnogo drugih, boljših rešitev, in da potrebe po njih preprosto ni več. Zato le previdno z njimi – kmalu bodo imele zgodovinsko vrednost.

Intel z novim odkritjem

Predstavniki Intela so sporočili, da jim je z inovativno uporabo novih materialov pri proizvodnji tranzistorjev s 45-nanometrsko tehnologijo uspelo bistveno zmanjšati porabo energije ter istočasno povečati zmogljivosti. Po besedah predstavnikov gre za revolucionarno odkrije, s katerim je Intel pri proizvodnji polprevodnikov svoje vodstvo okrepil za več kot leto dni. Izdelanih je že pet vzorčnih izdelkov od skupno petnajstih, kolikor jih Intel namerava predstaviti, razvojno ime procesorja pa je Penryn..

Črnogledo poročilo o tveganjih v IT

V novem poročilu IT Risk Management Report je podjetje Symantec predstavilo rezultate ankete, v kateri je sodelovalo več kot 500 anketirancev, ki delajo na področju informacijske tehnologije, in ki je trajala eno leto. Rezultati so pokazali, da kar 60 odstotkov vprašanih pričakuje vsaj eno večjo IT-nezgodo, ki bo ustavila ali prekinila poslovanje.

Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.

pisma@pcformatslo.net

Za Gregorja

Prispelo 6. februarja 2007

Prav tako kot ti, Gregor, sem tudi sam goreč oboževalec mečev, kopij, čarovnij oziroma vsega, kar vsaj malo smrdi po zvrsti RPG oziroma MMORPG. No pa preidimo k bistvu... Moje (ne)osebno mnenje je, da v tej reviji, ki je širši publiki znana kot *PCFormat*, premalo pozornosti posvečate nekaterim igram zvrsti MMORPG, ki se igrajo prek spleta, so brezplačne in, kar je najboljše, zanje ni potrebno "downloadati" niti enega bita podatkov. Igralnost takih iger je prav zares odlična, čeprav imajo nekateri "geeki" mogoče pomisleke glede grafike. P.S.: Grafična preobleka je vaši reviji zares koristila...

Gaber

To pismo je Gregor nekaj časa prekladal po mapah v Thunderbirdu, nato pa ga je posredoval Barbari, ki se je samo zarotniško nasmehnila in rekla: "Ko bo Gaber dovolj pogumen, da se bo lotil MMORPG-jev *brez vsake* grafike, se bomo naprej pogovarjali." In potem je odtipkala nekaj ukazov v odjemalec za telnet in ubila črnega zmaja, ki bruha kislino, ne da bi pri tem izgubila en sam kos opreme.

Kje so moški?

Prispelo 7. februarja 2007

Že nekaj časa se odločam, ali bi vam sploh pisala, pa sem se ta mesec vseeno odločila, da je že skrajni čas.

Bom poskusila biti kratka, da bodo lahko prišli na stran še ostala pisma. Revija je OK, vendar me moti to, da so na naslovnicah zmeraj punce (ženske). Zakaj? Pa saj revije ne berejo samo moški. Kaj pa ženska populacija? A me si ne zaslužimo kakšnega fejst dedca (moškega) na naslovnici? Ne vem no, jaz mislim, da si ga.

Andreja

O moških na naslovnicah smo že razmišljali, priznamo, pri tem pa moramo priznati tudi, da nam je bilo to razmišljanje vsiljeno, in sicer s strani precej močnega (beri: pošteno glasnega) ženskega lobija v uredništvu. Še zdaj moški del uredništva nazdravlja samemu sebi, da nam je uspelo naša dekleta preslišati...

Kritika ne škodi

Prispelo 1. februarja 2007

Sem naročnik *PCFormata* že od samega začetka. Od revije ne pričakujem nemogočega, ampak vsaj nekaj VEČ, česar ni mogoče dobiti brezplačno na internetu.

Z razmahom vedno bolj specializiranih internetnih strani prav za vsako področje je verjetno težko sestaviti res kvalitetno revijo, internet pa ima prednost tudi v ažurnosti. Ko pride kakšna novica, je na internetu takoj, v reviji pa jo zaslediš šele naslednji mesec. Tako pač je, in se tega zavedam, ampak vseeno pričakujem od vas nek minimalni standard, da lahko označim revijo kot dobro.

Pa poglejmo zadnjo številko: zelo dober članek o Visti (jasno, to je trenutno glavna tema, in prav je, da je tudi *PCF* posvetil stricu Billu nekaj strani). Tudi oznanila o izdih iger leta 2007 si zaslužijo moje pohvale, zelo dobro in nazorno prikazano. Odlično oceno si prisluži rubrika Delavnice, kjer se vsakič pojavi veliko uporabnih nasvetov.

Majhen minus bi sicer dal testom matičnih plošč, kjer ni bilo vključene ene trenutno najbolje ocenjenih plošč na svetu (eVGA nForce 680i), ampak OK, pri nas je trenutno še ni mogoče dobiti, tako da naj vam bo (ni mi pa bilo jasno

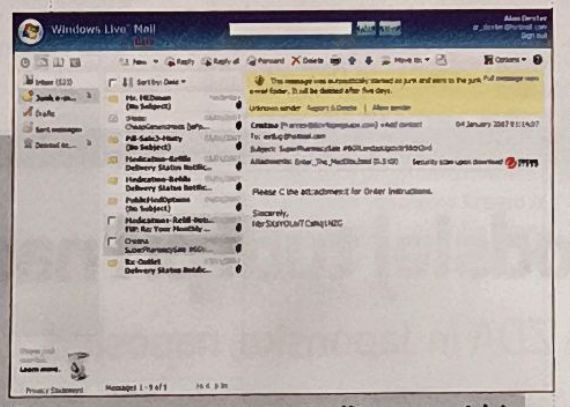
PISMO MESECA

Pornič!

Prispelo 11. februarja 2007

Sem radovedne sorte človek in zato pač veliko brskam po spletu, sodelujem na različnih forumih in mnogih spletnih straneh. Žalostna posledica tega je, da je občasno moj poštni nabiralnik deležen spama različnih vrst. Običajno je zelo očitno, da gre za spam, zdaj pa sem že trikrat dobil e-pošto s pornografsko vsebino, kjer je pisalo, da so sprejeli mojo prijavo na njihovo spletno stran. Mene osebno to ne bi toliko motilo, saj en sam klik na Zbriši reši zadevo, a poštni nabiralnik si delim s svojo ženo, ki je prva odprla omenjeno pismo in zdaj ji ne morem dopovedati, da nisem nič kriv. Pomagajte mi rešiti zvezo in ji dopovejte, da se take stvari pogosto dogajajo.

Damjan



Spam - krvava rana interneta in očitno potencialni krivec za kar nekaj zakonskih prepirov...

Ko bi vedel, kako nas je imelo, da bi se naredili neumne. Ta odgovor je bil precej zloben z naše strani, dokler Barbara ni začela blazno grdo gledati in nam pojasnjevati, da človeku, ki prosi za pomoč, ne moremo vreči betonskega bloka namesto rešilnega jopiča. Barbara tvoji ženi sporoča, da si sicer precej lahkoveren pri vpisovanju svojega e-naslova v prav vsako okence, ki ga vidiš, a verjetno res nisi obseden s pornografijo, ravno tako kot Barbara ni obsedena s tem, da bi si povečala penis, kot ji ponujajo v spamu.

PIŠITE IN ZADENITE

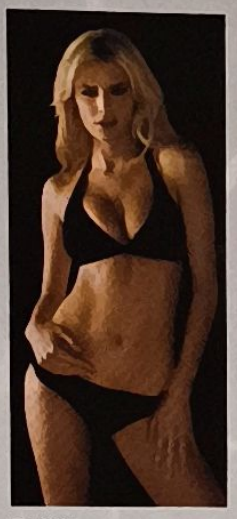
Pišite nam, saj si lahko za zabavno ali izvirno pismo prilgrate lepo nagrado. Tokrat sta to igralni ploščček Pro Shock Mini Wireless in igra *Rainbow Six: Vegas*, oboje pa poklanja podjetje VideoToP d.o.o.

zakaj je bila prej samostojno opisana, pa je niste vključili v supertest?).

Popolnoma negativno oceno si prisluži rubrika Igre/Taktika. Zakaj? Nedvomno je *WoW* v Sloveniji med najbolj popularnimi igrami ta trenutek, če ne najbolj popularna, tako da nič slabega, če je *WoW* tema te rubrike. Ampak vsebina (Kako ubiti Barona v 45 minutah) je popolnoma neuporabna, saj je najmanj 3-4 mesece prepozno vključena v revijo. Celih pet strani je posvečenih nečemu, česar trenutno nihče ne rabi. Vsi, ki igrajo *WoW*, igrajo dodatek, in so v Outlandih. Dejstvo je, da je *PCF* na petih straneh opisoval staro vsebino, ki je resni igralci ne potrebujejo (pač nihče ne bo šel ubijat Barona, ker je to že dolgo preživeto in pika). Pač tako je pri MMORPG-jih.

Torej v bodoče bi bilo bolje, če bi pet (!) strani raje posvetili čemu bolj ažurnemu/uporabnemu, v nasprotnem primeru se človek vpraša, kaj imam od revije, ki mi nudi 3-4 mesece stare informacije, ki so prvič stare, in drugič plačljive. Plačljivosti vam ne očitam, vam pa očitam neažurnost (ki je v tem primeru res zelo na slabem nivoju, tudi glede na dejstvo, da je januarja prišel dodatek - raje bi tistih pet strani posvetili kakšni bolj uporabni informaciji).

Kljub temu pa si *PCF* prisluži skupno pozitivno oceno, v upanju, da kritika bo pripomogla še boljši vsebini v prihodnje.
Dean



Poiščite opremo: narišite X, kjer bi moral biti kos strojne opreme na tej sliki in zadenite en velik nič, lahko pa še enkrat uživate v pogledu na prelestno dekle s prejšnje naslovnice.

Spodaj **Še vedno se nam zdi zabavno ubijati Barona, še posebej s pošteno ekipo, ne glede na to, da ni več nov lik.**

Pri ažurnosti si, vsaj kar zadeva novice, nabil žebljico po kepi, to je vsekakor res, ne moremo pa se strinjati, da je prav vsaka stvar, ki si jo sam že preigral, zastarela za vse naše bralce. Če sam praviš, da je *WoW* ena najpopularnejših iger ta hip, bi lahko tudi predvideval, da ima kar nekaj čisto svežih igralcev, ki se bodo želeli spopasti z Baronom, ker tega doslej pač še niso poskusili narediti ali pa jim je poskus spodletel, pa so po nepotrebnem obupali.

Plošče eVGA pa nismo vključili v supertest, ker je nismo testirali na identičen način kot ostale plošče, žal pa smo jo morali vrniti, še preden nam je to dejansko uspelo. Je pa v supertestu zato Asusova plošča z istim naborom, tako da to verjetno ni ravno katastrofa.

PCF, ki te zabije v zemljo

Prispelo 11. februarja 2007

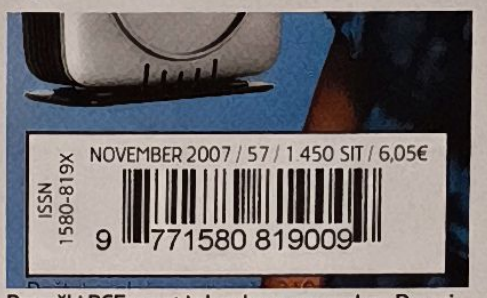
Pred nekaj dnevi sem se lotil dela, ki se ga najmanj veselim – pospravljanje in razvrščanje številk *PCFormata*. Tega seveda ne bi naredil, če ne bi moja punca vsak dan dobila izpuščajev ob neredu. No, in tako sem začel pospravljati: januar 2006, februar 2006, marec 2006 … november 2007, december 2006. Čakaj, čakaj, čakaj!!! NOVEMBER 2007??? Kolikor vem smo februarja 2007, torej, zgodil se je ČUDEŽ!

Dobil sem prvi *PCFormat* prihodnosti! Moje navdušenje je bilo huronsko, bil sem osupel, zmeden, vesel… dokler… Dokler ni moja draga pogledala malo bolje in me postavila oziroma zabila globoko v zemljo, rekoč: "Le poglej malo bolje, ti moj Nostradomino in se prepričaj, preden boš poletel." Ko sem prišel k sebi, sem le videl, da je letnica 2007 le tiskarski škrat, ki me je hitro razveselil in še hitreje potrl. Kaj mi je potem preostalo? Čakanje na novi PCFormat…

Drago

uredništvo, preden vam spet ponagaja tale škrat, bodite pazljivejši, saj lahko s tem komu prihranite bolečine, ko ga drugi zabijejo v zemljo.
Oliver

Dragi Oliver. Zelo nam je žal, da si moral zaradi tiskarskega škrata imitirati kol, prav res nam je. Istočasno pa bi radi čestitali tvoji punci, da je tako umetelno zavihtela macolo in te proglasila za Nostradomina. Pwned!



Preroški PCFormat iz lanskega novembra. Da, mi čisto zares vidimo v prihodnost!

Ženske, ženske, ženske

Prispelo 13. februarja 2007

Lep pozdrav želim vsem ljubiteljem računalnikov. Pred kratkim sem si kupil februarsko številko *PCFormata* in pri tem prišel do zanimive ugotovitve. Preden pa jo bom opisal, bom omenil eno situacijo, ki se lahko pripeti v Sloveniji. En človek se sprehaja po parku in zagleda na klopi mulca, ki z odprtimi usti in očmi na pecljih zija v revijo za odrasle (*Playboy* in njemu podobne). Kaj si v takšnem primeru misli o tem fantu povprečen prebivalec naše dežele? Glede na to, da so v Sloveniji ljudje malce zadržani glede "teh zadev", bi verjetno vsi videli v fantu potrebnega pubertetnika, ki mu po glavi hodi samo seks in nič pametnega. No, pa da nadaljujem zgodbo o *PCFormatu*. Februarska številka je že na pogled skoraj takšna kot prej omenjena revija za odrasle. Res je, da te punce na naslovnici zelo poživijo vso stvar, ampak se mi je že večkrat ob prebiranju *PCFormata* zgodilo, da sem prvo stran malce skrival pred ljudmi, da ne bi slučajno dobili kakšnega napačnega vtisa o meni.

P.S. to pismo ni ne graja ne pohvala, ampak samo moja majhna opazka o naslovnicah.
Matej

Ni nam najbolj jasno, zakaj točno bi ti moralo biti nerodno, ko se naokoli sprehajaš z revijo, ki ima na naslovnici vročo mačko, tako da prosimo za dodatno pojasnilo.

Asimo Hondin humanoidni robot, lahko teče, pleše in se vzpenja po stopnicah. Nekateri člani našega uredništva ne zmorejo vsega naštetega.

NAJ TEHNO-LOGIJA 2007

Presenečeni boste, kaj vse bo postalo dostopno javnosti to leto. Naredite z nami korak v prihodnost

Las Vegas na vsakem koraku napada vse vaše čute. Svetle luči, norenje množic od jutra do naslednjega jutra in zastrašujoča velikost vsega. Gigantske igralnice, zabaviščni parki na strehah nebotičnikov, Eifflovi stolpi polovične velikosti... A ko smo se vračali z letošnjega sejma Consumer Electronic Show, ki se je odvijal na tem igrišču Zahoda, v naših glavah niso odmevali zvoki igralnih avtomatov. Ne, največji vtis je na nas naredila tehnologija, ki bo zaznamovala leto 2007 kot leto pospešenega nadaljevanja digitalne revolucije. Predstavljamo vam nekaj zvezd sejma CES, ki bodo padle na Zemljo še letos. ¤ PCF

SLINGCATCHER

www.slingmedia.com

Srebrni SlingBox je lani vzbudil našo radovednost s svojo zmožnostjo, da sprejme video prenos s kateregakoli vira v vašem domu in ga posreduje na vaš PC ali notesnik kjerkoli na planetu Zemlja ste. SlingCatcher je naslednji korak v evoluciji – spremljanje video signala kot pri SlingBoxu, dodana pa je možnost IPTV na zahtevo. Priključite Catcher na televizor in mu dajte dostop do interneta.

PHILIPS amBX

www.ambx.com

Zadevo smo ta mesec podrobneje predstavili v rubriki Na pohodu, zato bomo tukaj krajši. Gre za sistem dodatkov za igričarje, ki vključuje luči, ventilatorje, vibrirajoče naslonjalo za zapestje in zvočnike. Ideja je, da bi se z osvetljevanjem sobe igralca, pihanjem v njega in tresenjem njegovih rok med igranjem stimuliralo čim več njegovih čutov. Seznam iger, ki tehnologijo podpirajo, je iz dneva v dan večji, vključuje pa že denimo *Supreme Commander*. To pa še ni vse. Pri Philipsu so amBX priredili tudi za izboljšanje izkušnje uporabnika pri gledanju filmov in poslušanju glasbe. Juhej, domači disko.

HP TOUCHSMART PC

www.hp.com/go.touchsmart

Svet se nikoli ni prav ogrel za tablične PC-je, kar je prava škoda, saj so v bistvu zelo dobre zadeve, le morda malo predrage. Tukaj je še ena pogruntavščina na temo zaslonov, občutljivih na dotik, ki ji privoščimo uspeh. HP-jev TouchSmart PC je elegantno zlitje PC-ja in na dotik občutljivega zaslona, ki temelji na naboru čipov za notesnike in ima tipkovnico prave velikosti in grafično kartico GeForce 7600. Poskrbite, da si bodo otroci umili roke pred uporabo.

Spodaj **Philipsov amBX spremeni čisto povprečne igre v prave spektakle.**

XBOX 360 IPTV/www.intel.com

Ta trenutek si velja zapomniti kot trenutek, ko je Microsoft zmagal. Velikan je počasi razvijal storitev Microsoft TV, ki operaterjem kabelskih programov omogoča vpeljavo videa na zahtevo prek povezave DSL. Na CES-u je Robbie Bach pokazal Xbox 360, ki je sprejemal večkanalno predvajanje prek interneta in se hvalil z integriranim TV sporedom, hitrim preklapljanjem med kanali in visoko-ločljivostnimi filmi na zahtevo. In to je lahko dostopno tudi v majhnem okencu, med tem ko igrate ali klepetate prek interneta v drugem oknu.

Držimo pesti, da bo storitev IPTV sčasoma dostopna tudi v Visti, v vsakem primeru pa je s tem Xbox 360 postal sinonim za konvergenco – ena sama škatla, ki dela vse, vključno s predvajanjem glasbe in filmov z vašega PC-ja.

Brezplačna televizija s pomočjo Xboxa 360? Filmi na zahtevo? Sony je verjetno že konkretno zaskrbljen.

Slingcatcher **Takoj zdaj mi prinesi vse najljubše TV oddaje. Ukazujem ti!**

KiSS 1600

www.linksys.com

V drugem delu letošnjega leta bo iz Linksysovih logov prišel KiSS 1600, ki bo dobra konkurenca Microsoftovi rešitvi. Škatla bo sposobna predvajati filme v visoki ločljivosti neposredno z vašega PC-ja in filme na zahtevo s strani ponudnikov, kot je denimo CinemaNow. Seveda ima vgrajen predvajalnik klasičnih DVD-jev. Okoli božiča lahko pričakujete tudi model z nadzornim sistemom podobnim tistemu pri konzoli Wii.

PC GAMER BIKE

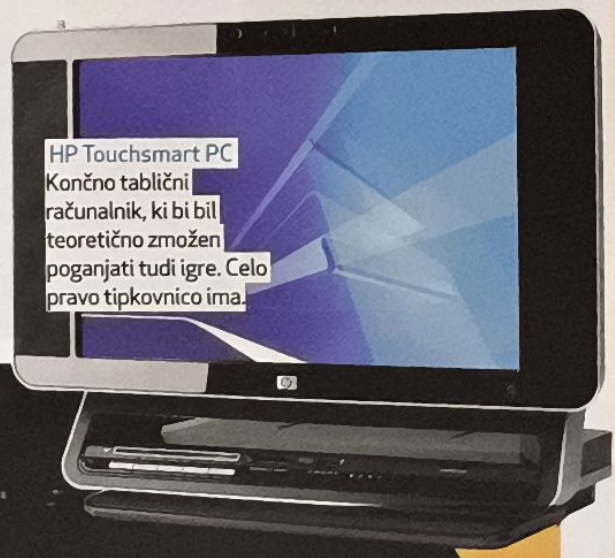
www.pcgamerbike.com

Pravite, da so ljubitelji iger nešportna bitja s slabo osebno higieno? Tale domislica postavlja to trditev na laž. Investirajte v telovadno napravo/vmesnik za igranje in si na skrajno zabaven način zbijte nekaj kilogramov. Zadeva je združljiva s celo vrsto iger (menda deluje celo z *World of Warcraft*), najbolj pa pride do izraza pri dirkaških igrah. Hitreje kot boste vrteli pedala, hitreje boste pospeševali.

SWW1800 WIRELESS HDMI ADAPTOR

www.philips.com

Nič ne pokvari feng šuj moderne dnevne sobe bolj kot gigantski ploski televizor LCD, ki je pritrjen na steno, pod njim pa



HP Touchsmart PC **Končno tablični računalnik, ki bi bil teoretično zmožen poganjati tudi igre. Celo pravo tipkovnico ima.**

Kiss 1600 **Na pogled nič posebnega, a videz (še enkrat) vara.**

NOVINT FALCON/ www.novint.com

Pa če verjamete ali ne, tale naprava bizarnega videza bi lahko bil najboljši vmesnik za igranje, kar smo jih kdaj uporabljali. Razvila ga je skupina, ki je v preteklosti oblikovala natančne nadzorne vmesnike s povratnim odzivom za operacije z roboti. Zadevščina ne skrbi samo za vnašanje ukazov v računalnik, temveč tudi za za povratni odziv v vseh treh dimenzijah.

Sicer ob izidu ne bo na voljo veliko iger, kot je bil to primer pri konzoli Wii, smo pa preizkusili *Half-Life 2* in vrgli čeljust na tla. Občutek pri merjenju in stranskem premikanju je točno tak, kot bi moral biti, ko sprožite Magnum .44 pa vam po povratni sunek pošteno zamajal roko. In cena naj bi bila manj kot 150 evrov.

Novint Falcon Grd kot smrt, a verjetno najboljši nadzorni sistem za igre vseh časov.

Hišni strežnik
Ali vsak dom res že potrebuje svoj strežnik?

visi cel šop kablov. Morda bo lahko za nekaj estetike v prihodnosti poskrbela tehnologija eCoupled, ostalo pa bo mogoče uredila ta naprava podjetja Philips. Z uporabo ultra-širokopasovnih frekvenc lahko pošlje nestisnjen (in zato brez izgub) signal HDMI prek celotne dnevne sobe in tako osvobodi vaš televizor okov vseh kablov, ki se tako nemarno vlečejo iz njega.

WINDOWS HOME SERVER

www.microsoft.com

V devetih primerih od desetih bo dovolj skladišče NAS, ki ga ponuja nova serija usmerjevalnikov podjetja Linksys, kjer morate na usmerjevalnik zgolj priključiti trdi disk USB in že imate vmesnik za shranjevanje in predvajanje medijskih datotek. Vseeno pa je Windows Home Server zanimiv koncept, ki zagotavlja varnost, samodejno izdelavo varnostnih kopij, nadzor mreže, shranjevanje in oddaljen dostop prek tehnologije Live ID. Ali digitalni dom že potrebuje lasten strežnik? Morda pa le...

IGRE ZA PHYS-X

physx.ageia.com

Po ne ravno zadovoljivem lanskem zagonu, bo Agein fizikalni pospeševalec PhysX letos morda le zaživel in končno začel z uspešno kariero, ki mu je bila prerokovana. Zaenkrat obstaja okoli 10.000 registriranih uporabnikov brezplačnih razvojnih orodij za PhysX in najnovejše igre so videti že zelo užitne. *Cell Factor* se približuje koncu razvoja, NetDevilov *Warmonger* bi lahko bil odličen, zadnji dodatek za *Bet On Soldier* pa bo nedvomno presegel vse prejšnje. Če imate seveda ustrezno strojno opremo. Mi smo veliki navijači tega sistema, a ga tudi sami ne bomo kupili, dokler ne bo zanj zadostne podpore.

SANDIO 3D GAMING MOUSE

www.sandio.com

Miška s tremi nadzornimi paličicami, s katerimi lahko popolnoma nadzirate kamero v igrah. Sploh ni slaba ideja! Razvila se je iz potrebe po tovrstnem digitalnem glodalcu v svetu oblikovanja CAD, a njen izlet med igričarje vseeno pozdravljamo. Čeprav je videti, kot da bo zahtevala nadčloveško spretnost in koordinacijo, se bo morda vseeno prijela med najbolj zagrizenimi igričarji.

Miška Sandio Morate biti hobotnica, da jo obvladate. To torej odpade.

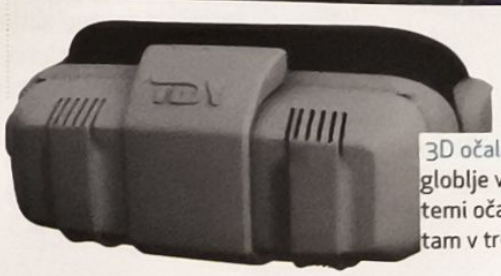
eCoupled Brezžična elektrika je na pogled čudna, vendar zelo resnična.

BREZŽIČNA ELEKTRIKA

www.ecoupled.com

Najbolj čudaška demonstracija na CES-u je bila gotovo predstavitev električne ponve za cvrtje, ki se segreje, če jo pustite na kuhinjskem pultu. In potem je bila tu še žarnica, ki se je prižgala, ko je preprosto ležala na podobni površini. Zahvala za to gre podjetju eCoupled in njihovi pogruntavščini, ki ji bomo zavoljo prepros-

Igre PhysX Ko bo *Cell Factor* končno prišel na sceno, ne bo nič več tako, kot je bilo.



3D očala Želite globlje v igro? S temi očali boste tam v trenutku.

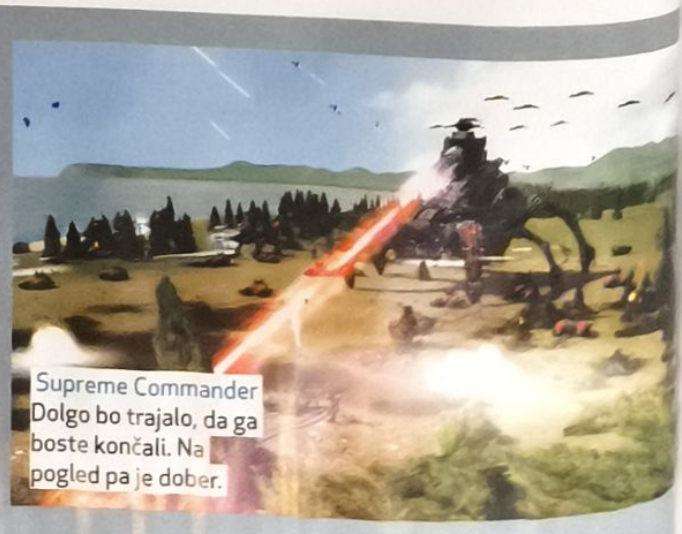
ŠE VEČ IGRAČK!
NAJBOLJŠE MED OSTALIMI

Boljši LCD TV-ji

Velikost ni pomembna. Na CES smo sicer videli televizorje LCD z diagonalami zaslona 270 centimetrov, a mi smo ostali hladni. Veliko bolj zanimiva za nas je bila napoved zaslonov z osveževanjem 120Hz in odzivnim časom 2ms. Pri predvajanju videa se med dve sosednji sliki vrine še ena dodatna in tako odpravi tradicionalne težave, kot je vlečenje obrisov.

Večjedrno

Medtem ko nas AMD-jev Quad FX ni preveč navdušil (opis lahko najdete samo nekaj strani naprej), pa se je na CES-u pokazalo veliko iger, ki so prikimavale večjedrnim procesorjem. Pri AMD-ju pravijo, da bodo že do jeseni spravili osem jeder na dva procesorja, Intel pa do nadaljnjega vztraja pri uspešnem čipu Core 2 Quad. Igre, ki bodo bolje delovale s štirimi jedri, vključujejo *Crysis*, *Supreme Commander*, *Hellgate* in *Flight Sim X*.



Supreme Commander Dolgo bo trajalo, da ga boste končali. Na pogled pa je dober.

ASUS XG STATION/ www.asus.com

Pri *PCFormatu* ljubimo notesnike. Še bolj pa pri *PCFormatu* ljubimo notesnike, ki so majhni in nam ne lomijo ramen pri prenašanju. Ampak ti notesniki imajo zanič grafične čipe. Zato pri *PCFormatu* ne igramo iger na notesnikih. Ubožci.

Ampak, počakajte – kaj je zdaj to? Asusov magičen XG Station! Naš odrešitelj. Vključite ga v režo Express celo najlažjega notesnika in dobili boste dve reži PCI-Express, kamor lahko vtaknete "pravo" grafično kartico, namenjeno igranju, ali celo kartico PhysX. Našli boste celo izhod Dolby za slušalke in velikanski vrtljiv gumb za navijanje. Niti grda oranžna barva ne bo spremenila našega mnenja – to je popoln spremljevalec lahkega notesnika s Core 2 Duo. *PCFormat* je rešen.

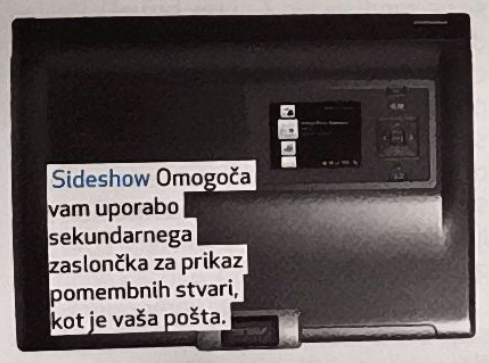
XG Station Mi radi priklapljamo na notesnike vse mogoče.

tosti rekli kar brezžična elektrika. Prvotno se je tehnologija uporabljala v vodnih filtrih revnejšega dela sveta, da bi se znižali stroški vzdrževanja. Zadevo bi lahko denimo uporabili na stropu, kamor bi lahko poljubno pritrjevali nastavke za luči ali v predalu, kjer bi se napajali telefoni, iPodi in notesniki, ne da bi jih bilo potrebno pred tem priklopiti na električno napajanje. Genialno.

3D OČALA

www.tdvisioncorp.com

Boljša poglobljenost igralcev v igre je bila glavna tema sejma CES. Raznoraznih 3D očal je bilo tako seveda na tone. Najboljši predstavljeni primerek pa je bil prototip očal TDVisor podjetja TDVisions. Dva LCD-ja širine 720 točk prikazujete malo drugačno stereoskopsko sliko, ki pa je najbolj prepričljiva simulacija treh dimenzij doslej. Preizkusili smo lahko igri *Roller Coaster Tycoon* in *Need for Speed*.



Sideshow Omogoča vam uporabo sekundarnega zaslončka za prikaz pomembnih stvari, kot je vaša pošta.

Zgoraj Ali je Honda naredila Asima tako človeškega, samo da bi nas zastrašila?

SIDESHOW

www.asus.com

Ena izmed premalo promoviranih novih lastnosti Viste je SideShow. Ta omogoča, da sekundarni, manjši zaslonček LCD prikazuje zanimive informacije namesto glavnega monitorja. Odlično za predogled programov in slik na daljinskih krmilnikih Media Centra ali na tipkovnicah, kakršno dobite na notesniku Asus W5Fe. Zdaj boste lahko brskali po e-pošti in brali novice, tudi ko notesnik ni vključen.

AVEGA AIOS

www.avegasystems.com

Odpustimo vam, če ste mislili, da je predvajanje medijskih datotek z ene naprave na drugi mogoče le z Windows. Ne drži. Pravzaprav obstajata dva standarda, UPnP in DLNA, ki zagotavljata, da se lahko cela vrsta naprav pogovarja med seboj v istem jeziku. Pri Avegi so tako lahko zagotovili združljivost za lasten omrežni sistem, namenjen zabavi, ki lahko pošlje zvok in sliko visoke kakovosti do zvočnikov, predvajalnikov in podobnih naprav. Predstavljajte si en PC, s pomočjo katerega lahko prek povezave WiFi predvajate glasbo in filme po celotni hiši. Preprosto, učinkovito in kmalu že na voljo v trgovinah.

ROBOTI

www.nikkor2d2.com

Pozabite na *Transformers The Movie*. Sam Bill Gates je za januarsko številko Scientific American spisal članek, v katerem je razglasil področje robotike tako eksplozivno, kot je bilo računalništvo v sedemdesetih. Že res, da je Gates veliko govoril o Microsoftovem oddelku za robotiko, dejstvo pa je, da je na sejmu CES res kar nekaj podjetij prikazalo svoje hišne robote, ki so znali čistiti tla. Prvo mesto za najboljšega robota v Vegasu si delita Hondin Asimo, ki lahko hodi zadenjsko, teče v krogu in pomaga starejšim ljudem z zdravili, ter pomanjšana različica robota R2D2, ki so jo sestavili pri Nikko Electronic. Pod kovinsko glavo se skriva projektor SVGA, čitalnik kartic in predvajalnik DVD. In, da, spušča enake zvoke kot pravi R2.

APPLE iPHONE/ www.apple.com

Če bo podjetje Cisco vztrajalo pri tožbi, se bo ime te naprave spremenilo, še preden bo Apple svoj minimalističen čut za oblikovanje prenesel v svet mobilnih telefonov. A v teoriji je zadeva v vsakem primeru odlična. Gre za majhno napravo z zaslonom, občutljivim na dotik, s katero upravljate prek svetlih 3D menijev. In ni samo telefon, ampak ima vgrajen tudi WiFi za klice VoIP. Seveda lahko s 3,5-palčnim zaslonom in 4GB ali 8GB shrambe popolnoma nadomesti tudi iPod.

Vseeno marsikaj visi v zraku. Zadeva bo draga, nima GPRS-ja, zaslon zna biti občutljiv na praske, ni možnosti preproste menjave baterij, v glavah pa imamo tudi občasno nezanesljivost iPodov. Je pa krasen na pogled.

Brezžični USB

Z uporabo podobne tehnologije, kot je HDMI, brezžični USB obljublja prenose s 480Mb/s na razdalji okoli treh metrov. Prvi vmesniki so bili na sejmu CES že na ogled. Miz brez odvečnih kablov se lahko nadejamo konec tega leta.

Osvetljevanje LED

Poceni proizvodnja, možnost prikazovanja milijonov barv iz ene same žarnice in skoraj ničelna poraba električne energije. Čas je, da se Edisonov izum umakne osvetljevanju prihodnosti. Z enim samim pritiskom na gumb lahko spremenite svetlo sobo za učenje v romantično osvetljeno ljubezensko gnezdo.

WiMAX

Veliko je kritikov tehnologije WiMAX, Intelovega pristopa do brezžične širokopasovne povezanosti na večjem področju. Gre za relativno drago alternativo storitvi 3D in dostopnim točkam WiFi, a obljuba takojšnjega dostopa, kvalitete DSL in prenosa 10Mb/s na telefonu ali notesniku še vedno privlači dovolj velikih imen industrije, da bo standardu na koncu verjetno uspelo. Podjetje Sprint bo lansiralo storitev v ZDA, Pipex pa poskusno v Angliji. Kdaj pri nas? Ne vemo, bi pa radi vedeli.

Nano-kablovje

Nobenega članka o tehnologiji prihodnosti ne moremo zaključiti brez omembe nano-česarkoli. No, pa dajmo: HP namerava zamenjati bakrene povezave na procesorju z mrežo nano-žičk. Tranzistorji bodo ostali enaki, zato pa se bo podatkovna pot med njimi zmanjšala na 4,5 nanometra. To je okoli 10% manj kot danes omogoča najnatančnejši proces z bakrom, kar seveda pomeni več tranzistorjev na manjšem čipu.

Osnove navijanja

Želite do konca predelati svojo namizno zverino in potegniti največ iz svojih iger, pa ne veste, kje bi sploh začeli? Mi imamo za vas nekaj uporabnih nasvetov...

Navijanje, torej. Pravila navijanja danes niso več enaka kot v časih, ko ste morali prestavljati mostičke in fizično napadati komponente, da ste iz njih iztisnili še nekaj dodatnega soka. Danes proizvajalci že predvidevajo, da se bo del uporabnikov lotil navijanja in rezultat so osnovne plošče, ki se lahko pohvalijo z vgrajenimi orodji za navijanje in vrsto nastavitev, s katerimi lahko uporabnik doseže neverjetne hitrosti. Seveda z roko v roki s tem hodijo tudi varnostni mehanizmi, ki pomagajo okrevati sistemu, ki ga je uporabnik zapeljal prek pečine v črn prepad.

V skladu s tem se je razvil tudi BIOS, ki vključuje širšo paleto možnosti. In če vam strah pred sprehajanjem po BIOS-u še vedno dvigne vse dlake na hrbtu - v tem članku bom naredili vse, da ta strah zbijemo iz vas - na spletu obstaja cela vrsta aplikacij, namenjenih navijanju, s pomočjo katerih vam ne bo potrebno zapustiti udobja sistema Windows.

Preden se lotite navijanja, morate vedeti, da je navijanje omejeno z možnostmi, ki vam jih nudi osnovna plošča. Seveda nekateri sistemi navijanja sploh ne dovoljujejo. Mnogi proizvajalci že sestavljenih računalnikov imajo navado zakleniti vse možnosti spreminjanja naprednejših nastavitev. Postavite se v njihovo kožo - vaš cilj je, da porabite kar se da malo financ za servis po prodaji opreme, kajne? Ste kdaj pokukali v BIOS na notesniku? Natanko tako - skoraj nobene možnosti povezane s strojno opremo nimate. A ta primer smo uporabili samo za ilustracijo, saj sistem hlajenja v notesnikih nikakor ni pripravljen na dodatno toploto, ki nastaja pri hitrejšem delovanju posameznih delov.

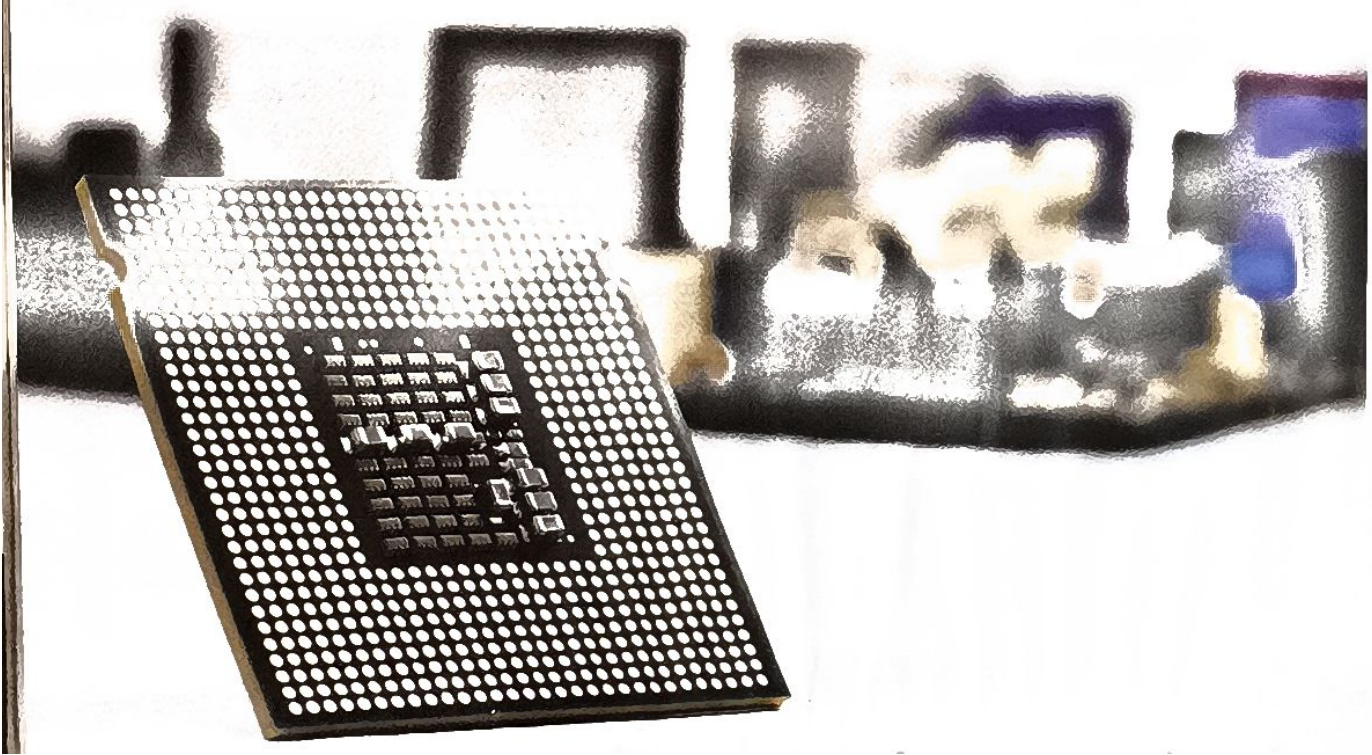
Tudi nekatere posamezne komponente niso vedno primerne za navijanje. Veliko procesorjev ima na primer zaklenjene množilnike, kar hudo omeji vaše možnosti. Nekatere grafične kartice pa delujejo zelo hitro že, ko jih vzamete iz škatle, in zaradi tega na vašo žalost nimajo več prave želje za navijanje in podobno telovadbo.

PROIZVODNJA

Našli pa boste veliko komponent, ki so pravo nasprotje tega. Če ste kupili osnovno ploščo posebej, boste skoraj gotovo dobili tudi nekaj koristnih možnosti pri navijanju, BIOS pa vam bo dal proste roke pri spreminjanju napetosti, hitrosti in množilnika.

Tukaj bi bilo dobro povedati nekaj o procesu proizvodnje komponent in o tem, kako narekuje stopnjo, do katere lahko navijate komponente. Ko se sestavi proizvodnja linija za izdelavo komponent ene vrste, so roboti sprogramirani, da proizvajajo recimo procesorje, ki bodo delovali pri enakih hitrostih. A to se ne zgodi vedno. Čeprav bo velik del izdelkov deloval po prej izbranih specifikacijah, pa noben proces proizvodnje ni popoln, in nekaj izdelkov ne bo zmoglo doseči želenih hitrosti. Končni rezultat je družina različnih modelov, ki imajo ceno sorazmerno s svojimi lastnostmi. To velja tako za procesorje, pomnilnik kot tudi grafične kartice.

Zanimivo je, da veliko komponent, ki se prodajajo za nizko ceno, lahko teoretično dosega hitrosti svojih dražjih sorodnikov - le nekdo jim mora povedati, naj prestavijo v višjo prestavo. In točno to bomo z navijanjem storili. Preden se boste torej lotili samega procesa pospeševanja, lahko približno ocenite potencial, ki ga komponenta ima, glede na to, iz katere družine izdelkov prihaja in kako visoko na lestvici je v tej družini. Seveda se tudi metode navijanje razlikujejo glede na vrsto komponente. Pri procesorju boste enostavno zvišali hitrost, pri navijanju grafičnega procesorja pa boste poleg tega lahko poskusili tudi druge trike. Veliko grafičnih procesorjev srednjega razreda je namreč identičnih svojim veliko zmogljivejšim bratom, le da imajo nekaj cevovodov tovarniško



onemogočenih. Ta grafični procesor je nato nameščen na kartico z BIOS-om, ki predvideva, da je trenutno število delujočih cevovodov pač najvišje mogoče, kartica dobi manjši hladilnik, nižjo oznako pri imenu in tudi bistveno nižjo ceno. Velikokrat so onemogočeni cevovodi na teh karticah tudi dejansko nedelujoči, občasno pa boste naleteli na kartico, ki jo boste z eno potezo spremenili v veliko hitrejšo in dražjo. Serija X800GT02 je na primer znana po velikem številu primerkov, ki potrebujejo le nadgradnjo BIOS-a. Na žalost ne morete vedeti, če je to mogoče storiti z vašo kartico, dokler tega dejansko ne poskusite. Splača se pokukati na splet in preveriti, če je z vašim modelom kartice kdo že uspešno izvajal akrobacije te sorte. Na srečo obstajajo tudi manj tvegani načini navijanja grafične kartice, ki smo jih podrobno opisali v prejšnji številki *PCFormata*.

MANJ DA VEČ

Radujte se, lastniki cenenih komponent, navijanje je vaša domena. Cenejše komponente so dejansko počasnejše različice dražjih, zato je tudi prostora za navijanje bistveno več. Odličen primer je Core 2 Duo E6400 (2,13GHz, 2x2MB drugonivojskega predpomnilnika, okoli 250€). Čeprav množilnik tega procesorja ni tako visok kot pri Core 2 X6800 (2,93GHz, 2x4MB drugonivojskega predpomnilnika, okoli 1.000€), pa je hitrost vodila 266MHz mogoče silno povečati in tako hitrost procesorja dvigniti celo prek 3GHz. In to deluje že s priloženim hladilnikom. Ko je cenejši čip navit, se od dražjega razlikuje le še po tem, da ima polovično velikost drugonivojskega predpomnilnika, kar pa v igrah pomeni le peščico slik na sekundo. Če se ne bojite navijanja, se torej bolj splača kupiti cenejše komponente.

Če to pravilo drži za procesorje in grafične kartice, pa je pri pomnilniku stvar drugačna. Dražji pomnilnik ima običajno nižjo latenco, četudi je hitrost njegove ure enaka kot pri cenejšem pomnilniku. Dobro izdelan modul DDR800 bo imel latence 4-4-4-12, medtem ko bo cenejši zelo verjetno bližje latencam 5-5-5-15. Poleg tega imajo dražji moduli tudi več prostora za navijanje na področju megahercov. Kar pa zadeva hlajenje, imate pri RAM-u prevzaprav na voljo samo odvajanje toplote s pomočjo posebnih kovinskih ovojev, ki toploto prevzamejo najprej nase, nato pa jo posredujejo v notranjost ohišja, kjer z njo opravijo ventilatorji. Hlajenja nikar ne podcenjujte, saj je pomembno tako stabilnost in življensko dobo navitih komponent. Potrebovali boste aktivno hlajenje, kar pomeni, da pridejo v poštev ventilatorji ali vodno hlajenje.

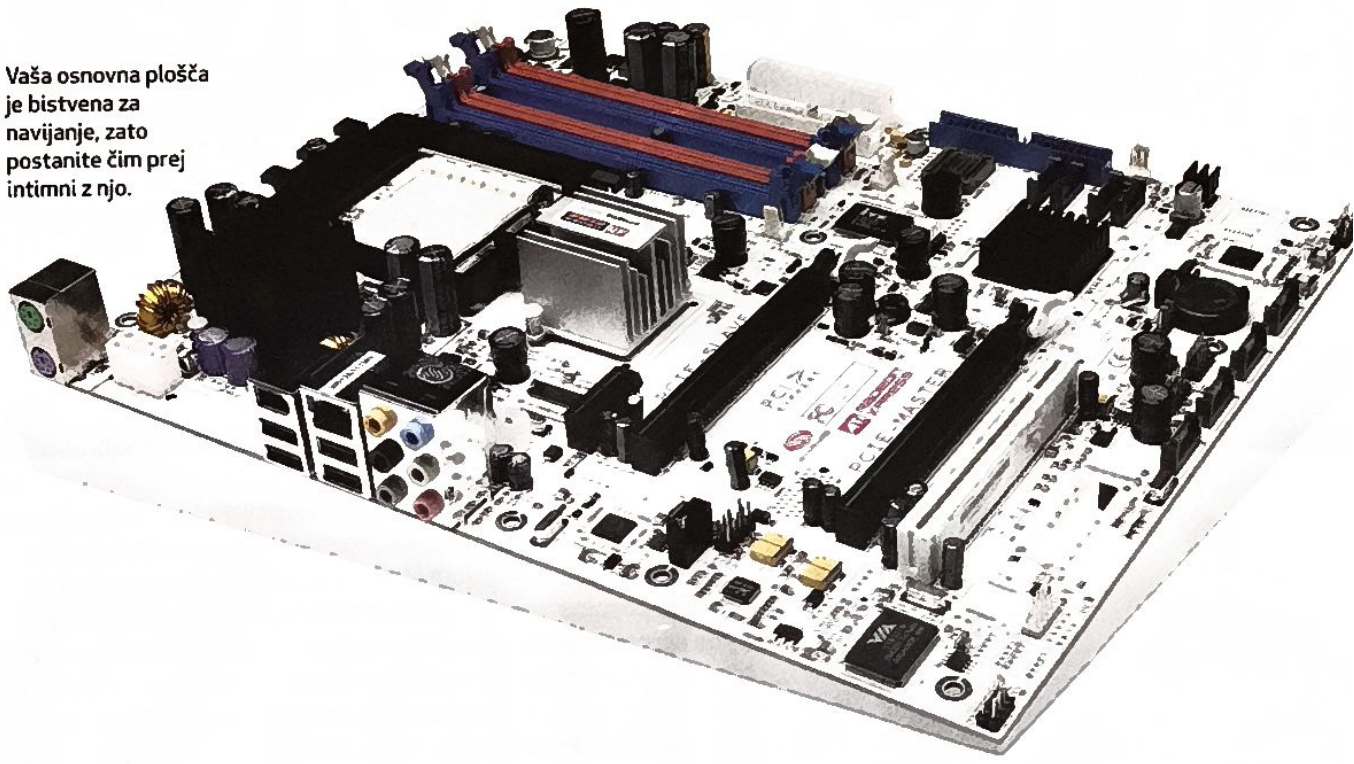
Investirajte v drag, hiter pomnilnik in prihranili si boste nekaj solz.

SAMO ŠE TO

Zadnja stvar, ki se ji morate posvetiti, je BIOS. Navsezadnje je to osnovni posrednik med vašimi komponentami - med ostalim tudi pove vaši osnovni plošči, s kakšnimi hitrostmi naj poganja komponente na njej. Prepričajte se, da imate nameščeno najnovejšo različico s spletne strani proizvajalca; tako lahko proizvajalec starejšim osnovnim ploščam omogoči podporo novim procesorjem in poveča paleto možnosti za navijanje. V sam BIOS boste prišli zlahka: pri zagonu računalnika preprosto držite tipko Delete - oziroma tipko, ki je omenjena na zaslonu pri zagonu - in že ste notri. Na katere nastavitve morate biti pozorni, bomo razložili v člankih o navijanju posameznih komponent.

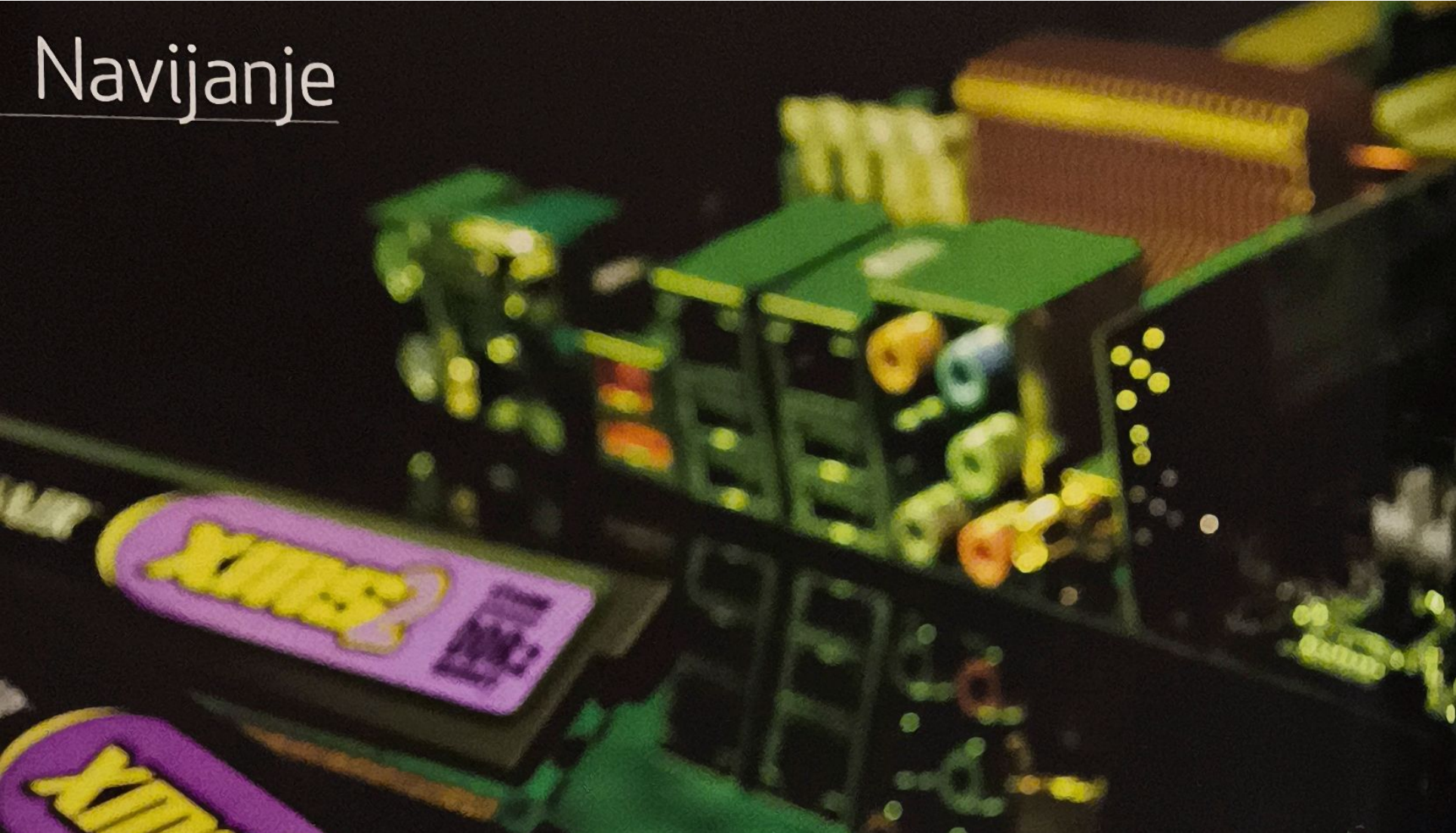
Bolj kompliciran je lahko nadgradnja BIOS-a. Za podrobnosti boste morali odpreti navodila, priložena vaši osnovni plošči, a običajno postopek vključuje izdelavo zagonske diskete ali pogona USB, na katerega morate shraniti tako novo različico BIOS-a in aplikacijo za nadgradnjo BIOS-a. Zdaj boste morali v BIOS-u izbrati, da se bo sistem zagnal s tega medija in v oknu, ki se bo odprlo ob zagonu, vtipkati še ustrezen ukaz za nadgradnjo. Vse to je verjetno opisano v vaših navodilih, a kot vedno, vam bodo pri tem prav prišle tudi izkušnje drugih, do katerih se boste dokopali s pomočjo vsemogočnega Googla. Nekateri proizvajalci - Abit je že med njimi - ponujajo celo nadgrajevanje vašega BIOS-a kar iz sistema Windows. Osnovna plošča uGuru, denimo, celo sama preveri, če obstaja novejša različica BIOS-a na spletu in se sama nadgradi.

Na naslednjih straneh boste našli podrobna navodila za navijanje procesorja in pomnilnika, grafične kartice pa smo navijali že v prejšnji številki *PCFormata*. Kaj še čakate? Zavihajte rokave in se lotite navijanja. ¤ **PCF**



Vaša osnovna plošča je bistvena za navijanje, zato postanite čim prej intimni z njo.

"Nekateri proizvajalci ponujajo celo nadgrajevanje BIOS-a kar iz sistema Windows"



NAVIJTE SVOJ PROCESOR

Z malce navijanja so lahko vstopni modeli Intelovih in AMD-jevih procesorjev zmožni ponuditi zmogljivosti znatno dražjih čipov. Pokazali vam bomo, kako se lahko lotite navijanja

Navijanje je bilo včasih rezervirano za navdušence, ki so bili pripravljeni tvegati popolno uničenje opreme, danes pa je navijanje procesorja opravilo, ki se ga lahko loti kdorkoli. Prav zaprav smo pripravljeni trditi, da gre za osnovno veščino, ki bi jo moral obvladati vsak ozaveščen uporabnik računalnika. Prav tako pa je nujno, če želite iz opreme, ki ste jo kupili, iztisniti največ. Se sprašujete, zakaj?

Najprej moramo povedati, da so tveganja, povezana z navijanjem procesorja, danes že praktično zanemarljiva. Tako Intelovi kot tudi AMD-jevi procesorji že imajo vgrajene varnostne funkcije, ki zagotavljajo, da boste povzročili kakršnokoli škodo samo v primeru, če se navijanja lotevate res neumno in če se seveda pretirano ne poigravate z nastavitvami napetosti.

Še bolj pomembna informacija pa je, da so današnji procesorji tako prefinjeni, da so različne oznake za frekvenco, po katerih se procesorji na trgu ločujejo, vse bolj umetne. Intelovi najnovejši čipi Core 2 so odličen primer. Če si ogledate privzete frekvence teh procesorjev, boste videli, da je pa-leta precej pisana. Najcenejši in na papirju najpočasnejši čip iz družine Core 2, E6300, deluje pri 1,86GHz, na vrhu pa je X6800 Extreme z 2,93GHz. Po navijanju pa so razlike med obema običajno le 300MHz ali celo manj. Kar seveda ni dovolj, da bi lahko videli znatne razlike pri dejanski uporabi računalnika. To se splača še enkrat povedati: E6300, za katerega boste odšteli dobrih 200€, ponuja skoraj identično računalniško izkušnjo kot procesorji Extreme Edition, ki stanejo več kot 1.000€. To, dragi bralci, pa so lepote navijanja računalnika

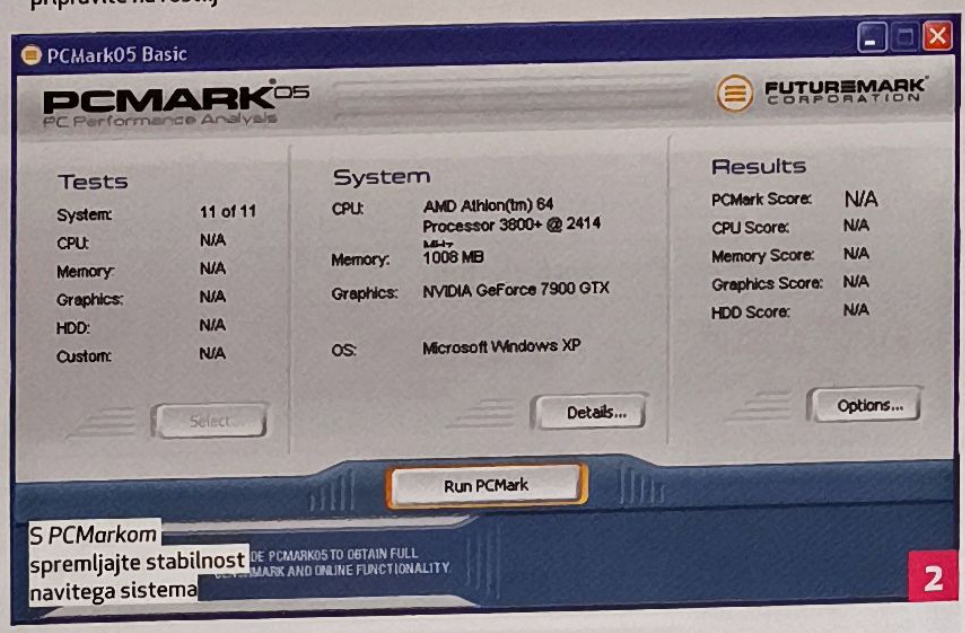
ENOSTAVNO KUPOVANJE PROCESORJA

Izbira pravega procesorja je seveda nujna, a je uspešno navijanje v enaki meri odvisno od osnovne plošče. Torej boste potrebovali ploščo, na kateri BIOS ponuja celotno paleto možnosti. Ker pa je mogoče najnovejše procesorje noro naviti, bo morala tudi plošča podpirati kar nekaj navijanja. Če želite Intelov vstopni Core 2 Duo E6300 naviti do 3GHz, mora plošča podpirati navijanje prek 400MHz.

Trenutno so osnovne plošče z Intelovim naborom 965 najboljša izbira za procesorje Core 2, plošče z nVidiinim naborom nForce pa so najboljša izbira, če imate AMD-jev procesor. In še vzpodbudna beseda za vse, ki ste dovolj hrabri, da se boste podali v motne vode spreminjanja napetosti: ne obupajte, če se sistem že prvič ne zažene. Višja napetost pogosto pomeni, da procesor ne bo več deloval pri privzeti frekvenci, tako da ga boste morali pošteno naviti, da bi se sistem lahko brez prevelike želje po samomoru prebil skozi POST.

1

Če niste pripravljeni kupiti novega hladilnika, se pač pripravite na roštilj



S PCMarkom spremljajte stabilnost navitega sistema

2

Vodič po navijanju

1 Hladni kot špricer

Priprava je najpomembnejši del navijanja, zato si omislite kvaliteten bakren hladilnik, kot je na primer Zalman CNPS-7700CU. Za malo denarja si ne boste zagotovili le nekaj dodatnega prostora za navijanje, temveč boste tudi zagotovili, da bo vaš sistem po navijanju deloval enako hladno in tiho, kot je deloval s priloženim hladilnikom pri privzeti frekvenci. Dober hladilnik bo tudi zagotovil daljšo življenjsko dobo procesorja, kar je le še dodaten bonus. Če povemo na kratko: to bo najboljših 40 €, ki jih boste zapravili.

2 Osnovni testi

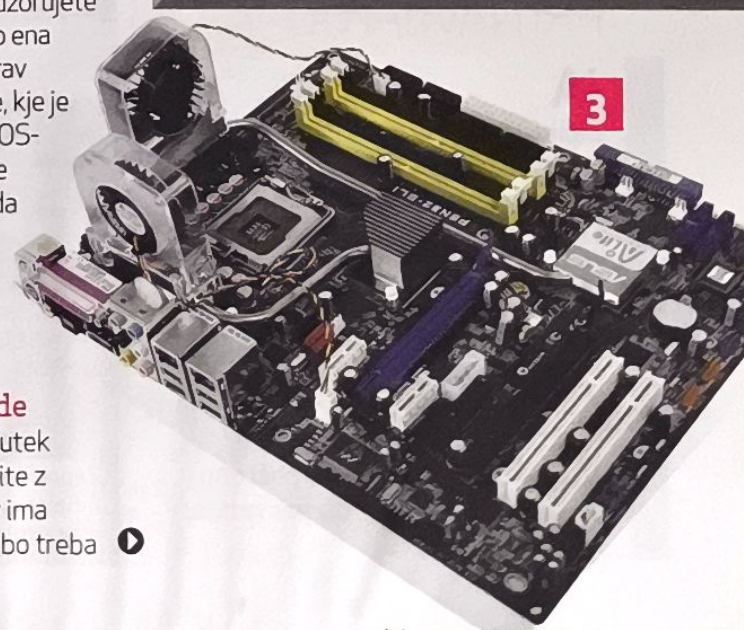
Edini način, da boste videli, kako se sistem obnese po navijanju, je, da ga testirate, preden začnete navijati. Primeren nabor testov bo torej referenčna točka za navijanje. Ti testi pa so še dodatno pomembni, ker so odličen način za preverjanje, če navit sistem deluje tako, kot bi moral, seveda pa boste skozi teste tudi videli, če se vam je navijanje sploh splačalo.

3 Spoznajte osnovno ploščo

Preden začnete z navijanjem, dodobra spoznajte svojo osnovno ploščo. Sprehodite se torej skozi nastavitve BIOS-a in poskrbite, da boste razumeli spremembe, ki jih nameravate uvajati, na ta način pa boste tudi ugotovili, koliko možnosti sploh imate. Ali sploh veste, do kakšne mere lahko v BIOS-u nadzorujete sistemski pomnilnik? To je samo ena informacija, ki jo potrebujete. Prav tako je pomembno, da preverite, kje je mostiček za ponastavljanje CMOS-ja. Če se slučajno kaj zalomi in se sistem ne zažene, ni potrebno, da zaženete paniko in pri tem uničite osnovno ploščo, ko mostiček panično postavite na napačno mesto.

4 Navijajte, dokler ne pade

Po vseh pripravah nastopi trenutek resnice. Skočite v BIOS in začnite z navijanjem. Večina procesorjev ima zaklenjene množilnike, tako da bo treba



3

Navijanje

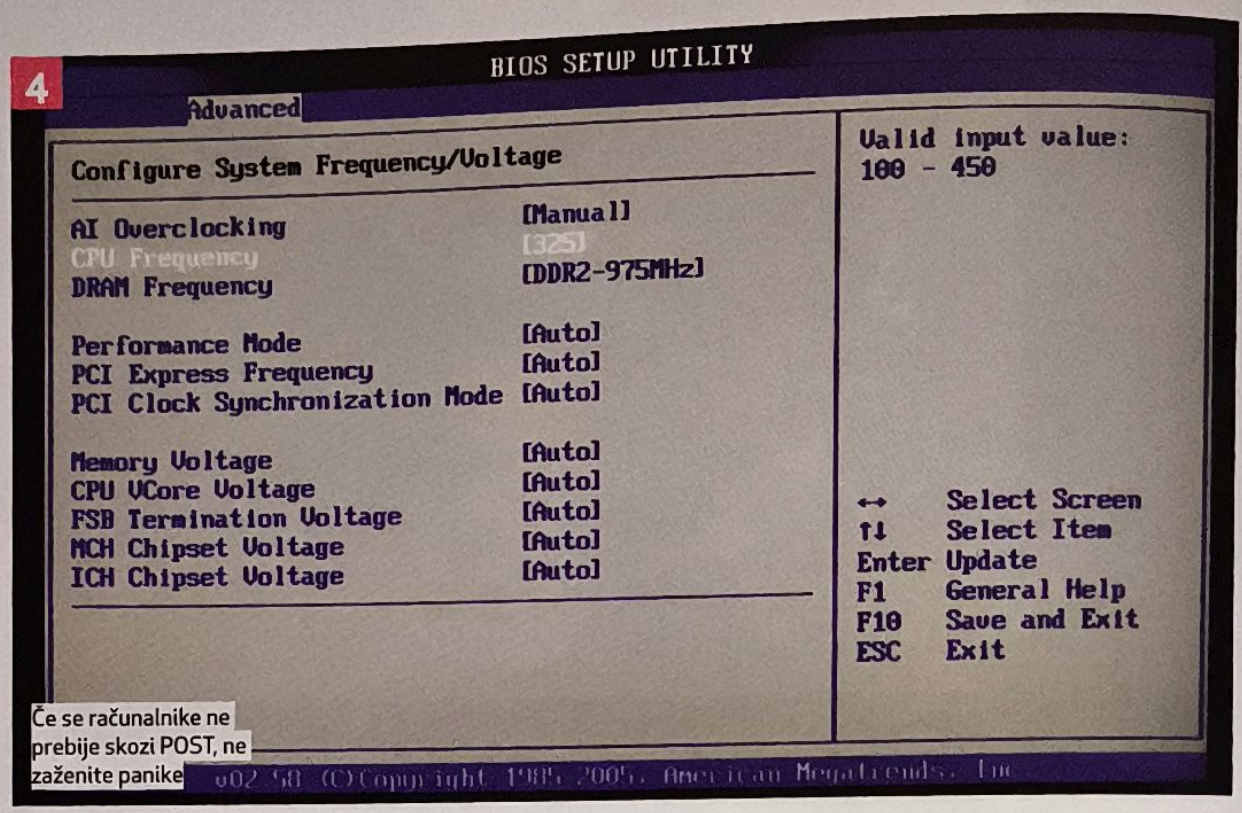
spreminjati nastavitve sistemskega vodila, da bi zvišali delovno frekvenco. Najprej preverite vrednost množilnika, nato pa počasi navijajte sistemsko vodilo, koraki pa naj ne bodo večji od 10MHz. Ne pozabite, da z višanjem frekvence sistemskega vodila vplivate tudi na frekvenco pomnilnika. Svetujemo vam, da najprej poskrbite, da ne boste imeli težav z njim, tako da znižajte frekvenco modulov na minimum. Ko najdete najvišjo frekvenco, s katero je procesor pripravljen živeti, lahko začnete počasi višati še frekvenco pomnilnika.

5 Zagon in testiranje

Različni uporabniki se poslužujejo različnih metod, nam pa je najbolj všeč tristopenjsko testiranje. Kot smo že opisali, počasi višajte frekvenco, dokler sistem več ne more skozi POST. Na tej točki boste najverjetneje morali ponastaviti BIOS. Skočite nazaj v BIOS in izberite nastavitev, ki je za dlako nižja od tiste, pri kateri se sistem ni več odzival, in računalnik zaženite v Windows. Če se Windows ne zažene, spet pojdite v BIOS in znižajte nastavitve za dodatno dlako. Ko se Windows postavi, zaženite kakšno procesorsko zahtevno aplikacijo in pustite, da deluje vsaj 15 minut, medtem pa seveda spremljajte, če je sistem stabilen.

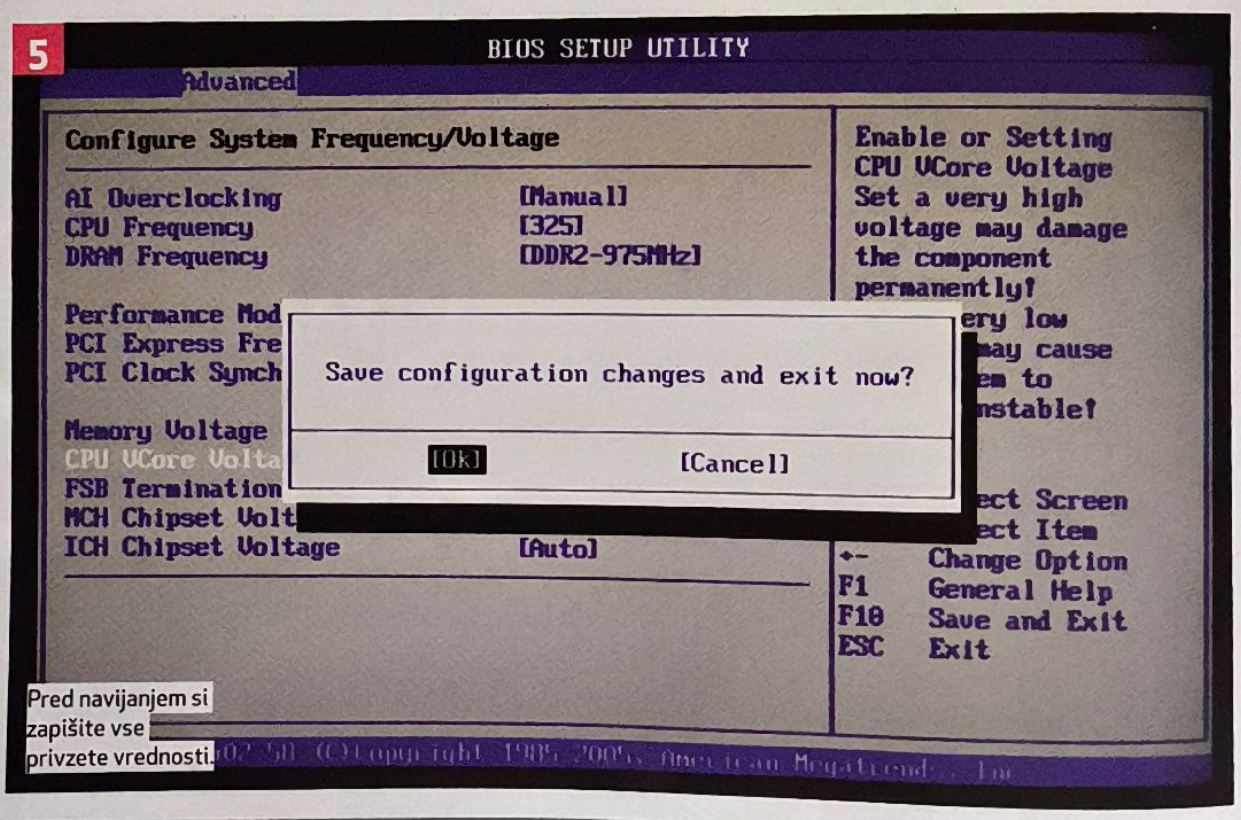
"TESTI SO ODLIČEN NAČIN UGOTAVLJANJA, ČE SISTEM DELUJE TAKO, KOT BI MORAL"

4



Če se računalnike ne prebije skozi POST, ne zaženite panike

5

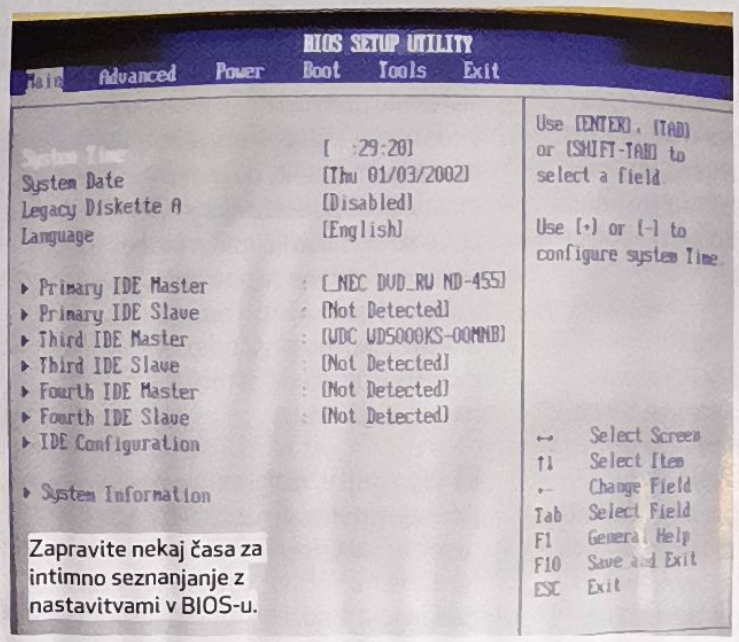


Pred navijanjem si zapišite vse privzete vrednosti.

KAJ JA IN ČESA NE PRI NAVIJANJU

JA

Zaženite nekaj osnovnih testov zmogljivosti, preden začnete. Kupite dostojen hladilnik za procesor. Priloženi so grozni. **Dobro se seznanite z vsemi možnostmi BIOS-a in samo ploščo.** Spremembe vedno izvajajte v majhnih korakih, ne v velikih skokih. Res je precej nadležno, a je veliko, veliko varneje. **Ko se Windows postavi, pošteno obremenite sistem, da preverite, če je res stabilen.**



Zapravite nekaj časa za intimno seznanjanje z nastavitvami v BIOS-u.

NE

Ne divjajte takoj v BIOS in ne začnite kar brezglavo spreminjati nastavitev – priprava je nujna. Najpomembnejše pravilo: ne navijajte za večje vrednosti v enem koraku. **Če ne razumete, kaj počnete, se ne poigravajte z nastavitvami napetosti v BIOS-u.** Ne pozabite, da rezultati ne bodo enaki na vseh sistemih. Dva na videz identična čipa se lahko različno obneseta. **Hitrost pomnilnika je vezana na hitrost procesorskega vodila. Ne pozabite pred navijanjem znižati frekvence pomnilnika!**

Rezultati testov

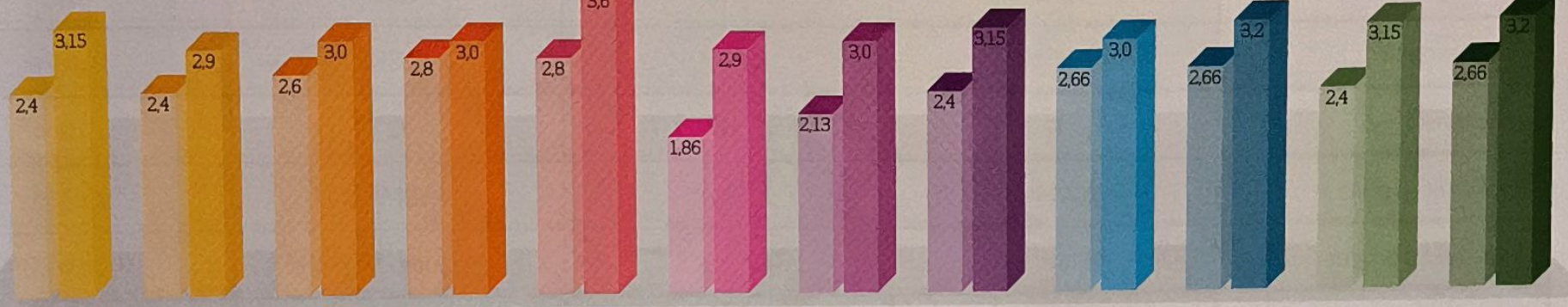
To so rezultati, ki jih lahko pričakujete...

Legenda

- AMD Athlon 64 3800+ AM2
- AMD Athlon 64 X2 4600+ AM2
- AMD Athlon 64 X2 5000+ AM2
- AMD Athlon 64 FX-62
- Intel Pentium D 820
- Intel Core 2 Duo E6300
- Intel Core 2 Duo E6400
- Intel Core 2 Duo E6600
- Intel Core 2 Duo E6700
- Intel Core 2 Extreme X6800
- Intel Core 2 Quad Q6600
- Intel Core 2 Extreme QX6700

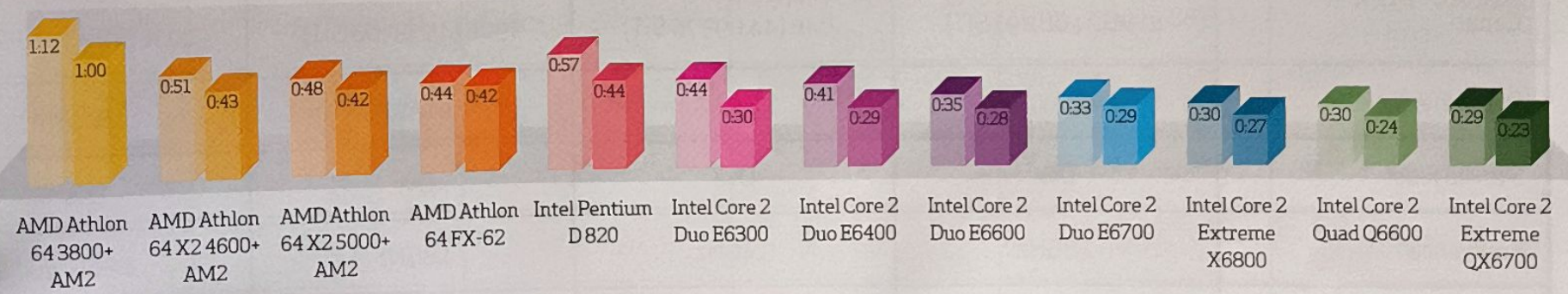
Frekvenca (GHz)

(Privzeta frekvenca in najvišji rezultati navijanja)



Cinebench (min:s)

Kodiranje videa MPEG v DivX (min:s)



Kompresija ZIP+H.264+kodiranje DivX (min:s)

Navijanje

	AMD Athlon 64 3800+ AM2	AMD Athlon 64 X2 3800+ AM2*	AMD Athlon 64 X2 4200+ AM2	AMD Athlon 64 X2 4600+ AM2
Cena	90€ (21.567,60 SIT)	115€ (27.558,60 SIT)	178€ (42.655,92 SIT)	245€ (58.711,80 SIT)
Podnožje	AM2	AM2	AM2	AM2
Število jeder	Eno	Dve	Dve	Dve
Frekvenca	2,4GHz	2,0GHz	2,2GHz	2,4GHz
Množilnik	12	12	12	12
Frekvenca vodila	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
Proizvodni proces	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI
Predpomnilnik L2	512k	2 x 512k	2 x 512k	2 x 512k
Instruction pipeline	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)
64-bitni?	Da	Da	Da	Da
Priporočeni nabori	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200

	Intel Pentium D 820	Intel Pentium D 945	Intel Core 2 Duo E4300	Intel Core 2 Duo E6
Cena	103€ (24.682,92 SIT)	184€ (44.093,76 SIT)	190€ (45.531,60 SIT)	202€ (48.407,28 SI
Podnožje	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
Število jeder	Dve	Dve	Dve	Dve
Frekvenca	2,8GHz	3,4GHz	1,8GHz	1,86GHz
Množilnik	14	17	9	7
Frekvenca vodila	200MHz	200MHz	200MHz	266MHz
Proizvodni proces	90nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silic
Predpomnilnik L2	2 x 1MB	2 x 2MB	2MB	2MB
Instruction pipeline	31 stopenj	31 stopenj	14 stopenj	14 stopenj
64-bitni?	Da	Da	Da	Da
Priporočeni nabori	Intel 945, 955, 965, 975 nVidia 680i	Intel 945, 955, 965, 975 nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i

AMD Athlon 64 X2 5000+ AM2	AMD Athlon 64 X2 5200+ AM2	AMD Athlon 64 X2 5600+ AM2	AMD Athlon 64 FX-62	AMD Athlon 64 FX-74	Intel Pentium 4 640
€ (57.513,60 SIT)	250€ (59.910,10 SIT)	280€ (67.099,20 SIT)	920€ (220.468,80 SIT)	1.096€ (262.645,44 SIT) za par	87€ (20.848,68 SIT)
AM2	AM2	AM2	AM2	LGA 1,207	LGA775
Dual-core	Dve	Dve	Dve	Dve	Eno
2.6GHz	2,6GHz	2,8GHz	2,8GHz	3,0GHz	3,2GHz
13	13	13	14	14	16
200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
65nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm strained silicon
2 x 512k	2 x 1MB	2 x 1MB	2 x 1MB	2 x 1MB	2MB
7 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	31 stopenj
Da	Da	Da	Da	Da	Da
dia NForce 590 & a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	Intel 945, 955, 965, 975 nVidia 680i

Intel Core 2 Duo E6400*	Intel Core 2 Duo E6600	Intel Core 2 Duo E6700	Intel Core 2 Extreme 6800	Intel Core 2 Quad Q6600	Intel Core 2 Extreme QX6700
5€ (61.108,20 SIT)	355€ (85.072,20 SIT)	546€ (130.843,44 SIT)	1.054€ (252.580,56 SIT)	917€ (219.749,88 SIT)	1.055€ (252.820,20 SIT)
LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
Dual-core	Dve	Dve	Dve	Štiri, dva procesorja	Štiri, dva procesorja
2.13GHz	2,4GHz	2,66GHz	2,66GHz	2,4GHz	2,66GHz
8	9	10	11	9	10
266MHz	266MHz	266MHz	266MHz	266MHz	266MHz
m strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon
2MB	4MB	4MB	4MB	2x 4MB	2x 4MB
14 stopenj	14 stopenj	14 stopenj	14 stopenj	14 stopenj	14 stopenj
Da	Da	Da	Da	Da	Da
Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i

* Najboljši pri navijanju

NAVIJTE SVOJ POMNILNIK

Primite v roke bič in naženite vaš pomnilnik v hiter galop

Navijanje pomnilnika v sistemu, ki ga preprosto nima dovolj, je približno enako koristno kot divje kričanje na brezupno senilnega upokojenca, naj že enkrat začne govoriti smiselno, hudiča. Občasno boste sicer prišli do krajših obdobij jasnosti, če boste imeli veliko srečo, a problema nikakor ne boste rešili. Navijanje pomnilnika v sistemu z enim ali dvema gigabajtoma, pa lahko privede do znatnih pospešitev, ki jih bi bil vesel vsak navdušenec nad hitrostjo.

Kaj lahko dosežete je odvisno predvsem od kvalitete samega pomnilnika in seveda od vaše osnovne plošče. Cenejše plošče imajo pogosto naložen BIOS, v katerem možnosti neposrednega navijanja manjkajo. A dokler v tistih grdih modrih menijih lahko najdete možnosti spreminjanja frekvence sistemskega vodila (Front Side Bus ali, krajše, FSB), frekvence pomnilnika, latenco ali voltažo, boste lahko izvajali vsaj del črne magije, imenovane navijanje pomnilnika. O golem višanju frekvence smo pred časom že govorili, latenci smo posvetili okvir "Naučite se ljubiti latenco", tukaj pa se bomo razgovorili o igračkanju s FSB.

Nekaj ste verjetno o sistemskem vodilu prebrali že v prispevku o navijanju procesorja, a bomo na kratko vseeno povzeli: FSB-ja predstavlja hitrost, s katero se procesor pogovarja s preostalimi člani sistema, in ne pomeni njegove notranje hitrosti. Ker je pomnilnik ključen pri komunikaciji procesorja z ostalimi komponentami, z dvigom frekvence FSB-ja dvignete tudi hitrost delovanja pomnilnika.

"FSB PREDSTAVLJA HITROST, S KATERO SE PROCESOR POGOVARJA S SISTEMOM"

Preden storite karkoli, morate ugotoviti, pri kakšni hitrosti deluje vaš pomnilnik. Na primer DDR3200 oziroma DDR-400, dejansko deluje pri hitrosti 200MHz - številka 400 je tam, ker DDR pomeni Double Data Rate, kar v jeziku normalnih ljudi pomeni, da lahko pomnilnik pošilja podatke dvakrat v vsakem urinem ciklu. Torej, 2x200MHz = 400MHz. Nekateri BIOS-i se bodo nanašali na hitrost pomnilnika, nekateri pa bodo omenjali že podvojeno hitrost, zato je pomembno, da ugotovite, kaj počne vaš BIOS. Občasno je tudi hitrost FSB-ja zapisana v BIOS-u dvakrat ali celo štirikrat višja, kot dejansko je, Athloni 64 pa podatka o FSB-ju sploh nimajo, a to je podrobneje opisano v prispevku o procesorjih.

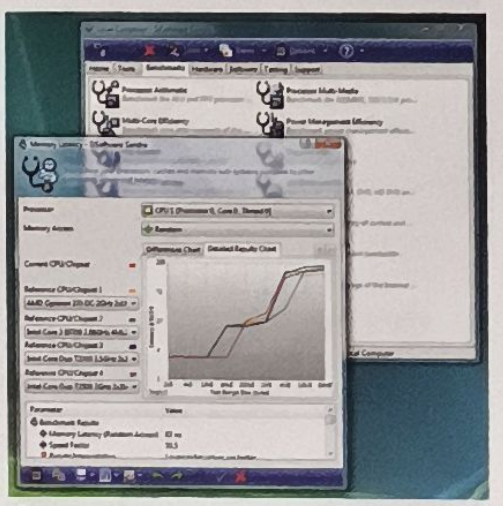
V našem primeru DDR-400 je tudi FSB privzeto na 200MHz. Zvišajte FSB na 217MHz - če se osnovna plošča seveda s tem strinja - in to bo vaš pomnilnik pospešilo na 433MHz. Če imate srečo oziroma ste kupili dražji pomnilnik, bo šlo vse brez težav in bo delovalo hitreje. V nasprotnem primeru se lahko pomnilnik pritoži tako, da noče več sodelovati pri zagonu sistema.

Ovinek okoli tega je, da znižate hitrost ure procesorja, tako da dvig hitrosti FSB ne porine pomnilnika tako daleč nad njegovo predvideno hitrost delovanja. Privzeto deluje pomnilnik v sinhronem načinu, kar pomeni, da deluje 1:1 v primerjavi s FSB (oba imata hitrost denimo 200MHz). Če pomnilnik noče delovati tako hitro, skušajte razmerje FSB:RAM postaviti na 5:4, kar imenujemo tudi asinhrono delovanje. Tako boste znižali hitrost delovanja pomnilnika na 80% njegove običajne hitrosti - za DDR-400 to pomeni 160MHz oziroma 320, če upoštevamo pravilo dveh ukazov na cikel. Nastavite FSB na denimo 250MHz in hitrost ure pomnilnika bo zdaj namesto 500MHz dejansko 400MHz. Pomnilnik je torej še vedno pri hitrosti, s katero je zadovoljen, hitrost, s katero se procesor pogovarja z ostalimi komponentami, pa je veliko višja, kar lahko pomeni lep končni pospešek. Ker pa je FSB hitrejši kot pomnilnik, lahko pride do občasnega zatikanja pri komunikaciji. S kakšnim programom za merjenje hitrosti boste zlahka ugotovili, ali hitrost celotnega sistema prevlada nad tem zatikanjem.

NAUČITE SE LJUBITI LATENCO

Preden začnete navijati pomnilnik, morate razumeti še eno skupino številk, in sicer latence. Povedano zelo preprosto gre za hitrost, s katero posamezni deli pomnilniškega modula komunicirajo med seboj interno - nižje kot so številke, hitreje poteka komunikacija in višja je tudi končna hitrost.

Pomnilnik označen s CL ali CAS 2.0 je višjega razreda, cenejša roba pa ima običajno oznako 3.0. Z večanjem hitrosti ure pomnilnika (kot je omenjeno v tem vodiču) boste pogosto morali zvišati latenco (kar bi moralo biti slabše, pa ni). Pri nekaterih sistemih, še posebej tistih z AMD-jevim procesorjem, boste dosegali boljše rezultate z nizko latenco kot z višjo hitrostjo ure. Poskusite nastaviti latenco CAS na 2.5 pri vašem čipu 3.0 in poženite merjenje hitrosti s programom *Sandra*, da vidite, kaj ste dobili. Po drugi strani pa se pri večini Intelovih sistemov bolj splača naviti frekvenco pomnilnika. Obstaja tudi nekaj drugih oznak časov kot je CAS, v vsakem primeru pa se boste morali precej hecati z nastavitvami, da boste ugotovili, kaj se splača.



Če zvišate hitrost sistemskega vodila, boste morali uravnavati tudi latenco.

Kvaliteten in hiter pomnilnik, kot je denimo Corsairjev Dominator, bo dal pri navijanju najboljše rezultate.

NAJBOLJŠA OPREMA

COOLERMASTER CRC-U02

~~3,35€ (1.042,43 SIT)~~

www.coolermaster.com

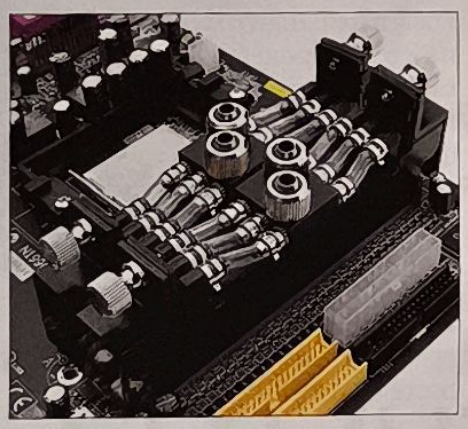
Tudi ko navijate pomnilnik, bo ta oddajal več temperature kot običajno, kakor procesor ali grafična kartica. Najlaže boste težavo rešili, če preko njega poveznete hladilnik.

ARCTIC SILVER CERAMIQUE

~~5,25€ (1.258,11 SIT)~~

www.chillblast.com

To je CK-One med termalnimi pastami, (brez Kate Moss, žal). Majhna kapljica na vašem pomnilniku, preden pritrdite hladilnik, bo povečala stabilnost.

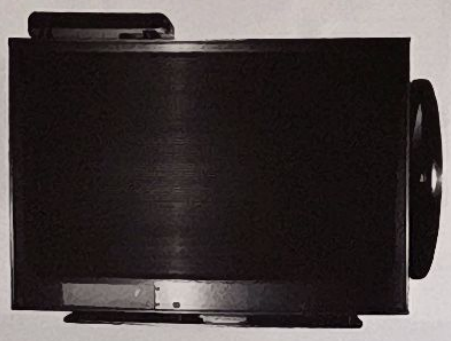


KOOLANCE RAM-30-V06

~~48,96€ (11.732,77 SIT)~~

www.koolance.com

Če imate vodno hlajen sistem, naj tudi vaš pomnilnik dobi nekaj požirkov vode s pomočjo tega čudovitega modula. Lahko ga uporabite za pomnilnik SD, DDR ali DDR2. Njemu je vseeno.



ZALMAN TNN 300 CASE

~~604,90€ (144.958,24 SIT)~~

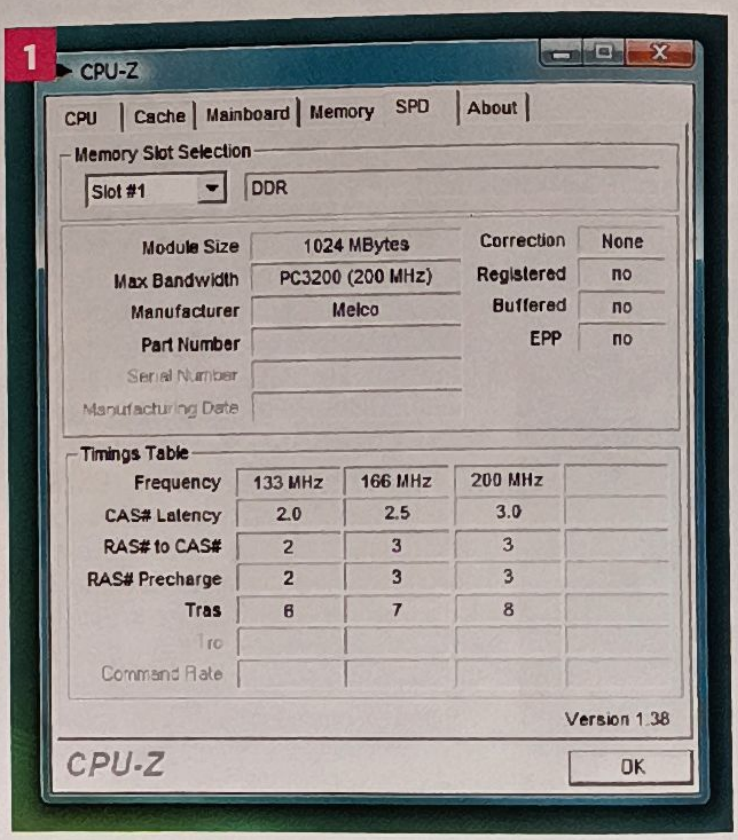
www.zalmantech.com

Nora cena, vemo, a če imate resno navit sistem, strah pred vročino in preveč denarja, potem bo morda to ohišje brez ventilatorjev odgovor, ki ga iščete.

Vodič po navijanju

Najprej boste morali ugotoviti, kakšnih hitrosti in časov je vaš pomnilnik sposoben. Poglejte na škatlo ali pa preverite na spletni strani proizvajalca. S programom *CPU-Z* boste razkrili številko SPD, ki je zapisana v sam pomnilnik - to je vrednost, ki jo bo uporabil BIOS, če boste izbrali samodejno nastavitev. A te vrednosti so pogosto počasnejše kot tiste, zapisane na škatli izdelka, ko ste ga kupili (1). Poženite nekaj testov, da ugotovite, česa je sposoben vaš sistem. *SiSoftova Sandra* (www.sisoftware.com) ima zelo dobro orodje za merjenje podatkovne širine, všeč pa nam je tudi *SuperPi* (files.extremeoverclocking.com/file.php?f=36). Tudi *Company of Heroes* ima vgrajen sistem merjenja hitrosti, ki ga uporabljamo. Zapisujte si vse rezultate, da boste lahko kasneje delali primerjave. (2) In zdaj - BIOS. Verjetno že iz izkušenj veste, da so lahko razlike med ukazi v različnih BIOS-ih velike, mi pa iščemo nekaj podobnega "DRAM configuration/clock". Nekatere osnovne plošče ne ponujajo možnosti spreminjanja te vrednosti. Če si tudi vi lastite trmoglavko, poskusite z orodjem *Systool* (www.techpowerup.com/systool) – omogoča igranje s pomnilnikom znotraj Windows za veliko osnovnih plošč. Obstaja tudi *nTune* (www.nvidia.com/object/sysutility.html), če imate osnovno ploščo z nVidiinim naborom čipov. (3) Najpreprosteje je višati frekvenco pomnilnika. Delajte zelo majhne korake - povečajte hitrost denimo DDR-400 na 433MHz. Shranite nastavitve in preverite, če se sistem pravilno zažene. Večkrat se lahko zgodi, da se ne bo, in takrat boste morali ponastaviti CMOS. Za to obstaja gumb oziroma mostiček - preverite navodila plošče. (4) Če to navijanje ni uspelo, lahko poskusite znižati hitrost pomnilnika in zvišati frekvenco FSB, kot je opisano v uvodu, ali pa nahraniti RAM z več napetosti, da bo tako zmogel prebavljati višje število megahercov. V vašem BIOS-u poiščite nastavitev z nazivom "SDRAM Voltage" ali "vdimm". Res pazite, da boste delali majhne korake ali pa boste ubili RAM. Dokončno. Kar nekaj ponastavljanja CMOS-a vas čaka, preden boste našli napetost zadovoljstva (5).

1

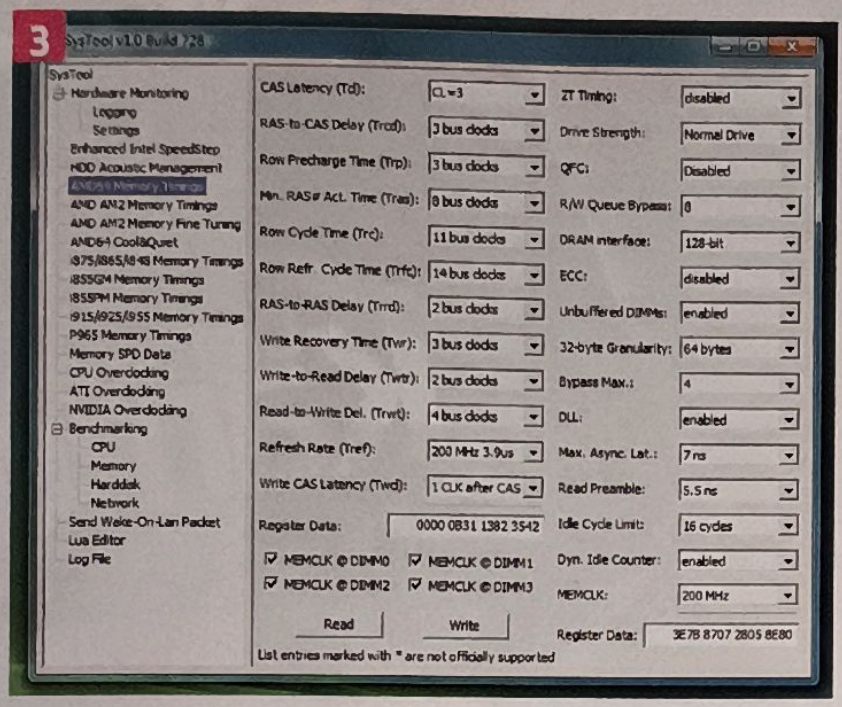


Company of Heroes vsebuje orodje za merjenje hitrosti. Zelo uporabno pri navijanju sistema.

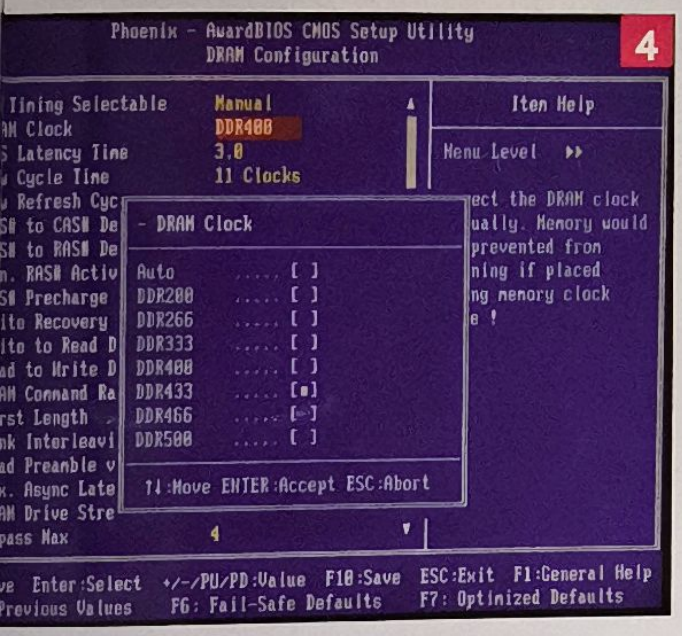
V navitem in stabilnem sistemu bodo lepo izrisani delčki vaše najljubše igre drveli mimo vas opazno hitreje.

2

3



4

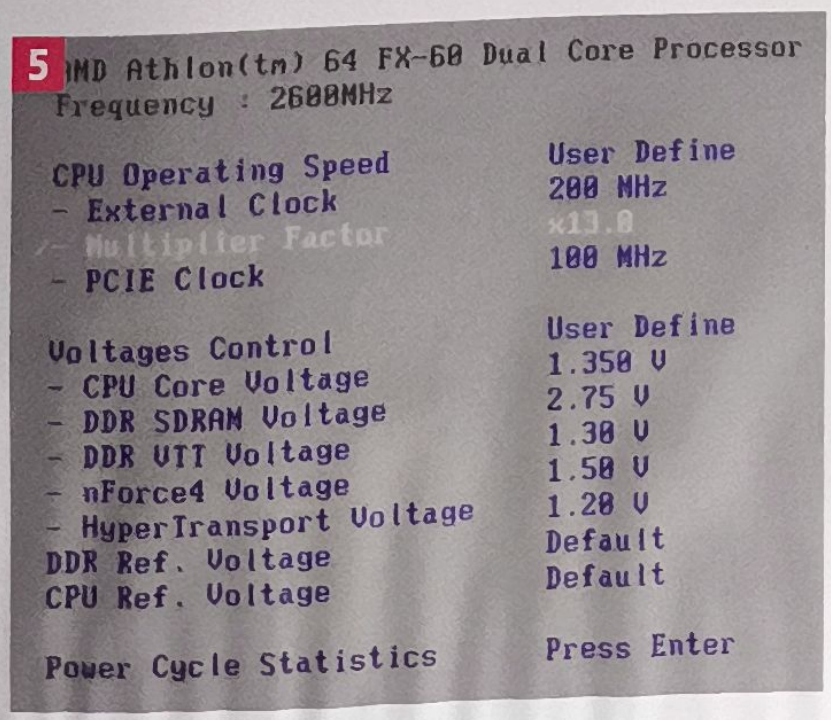


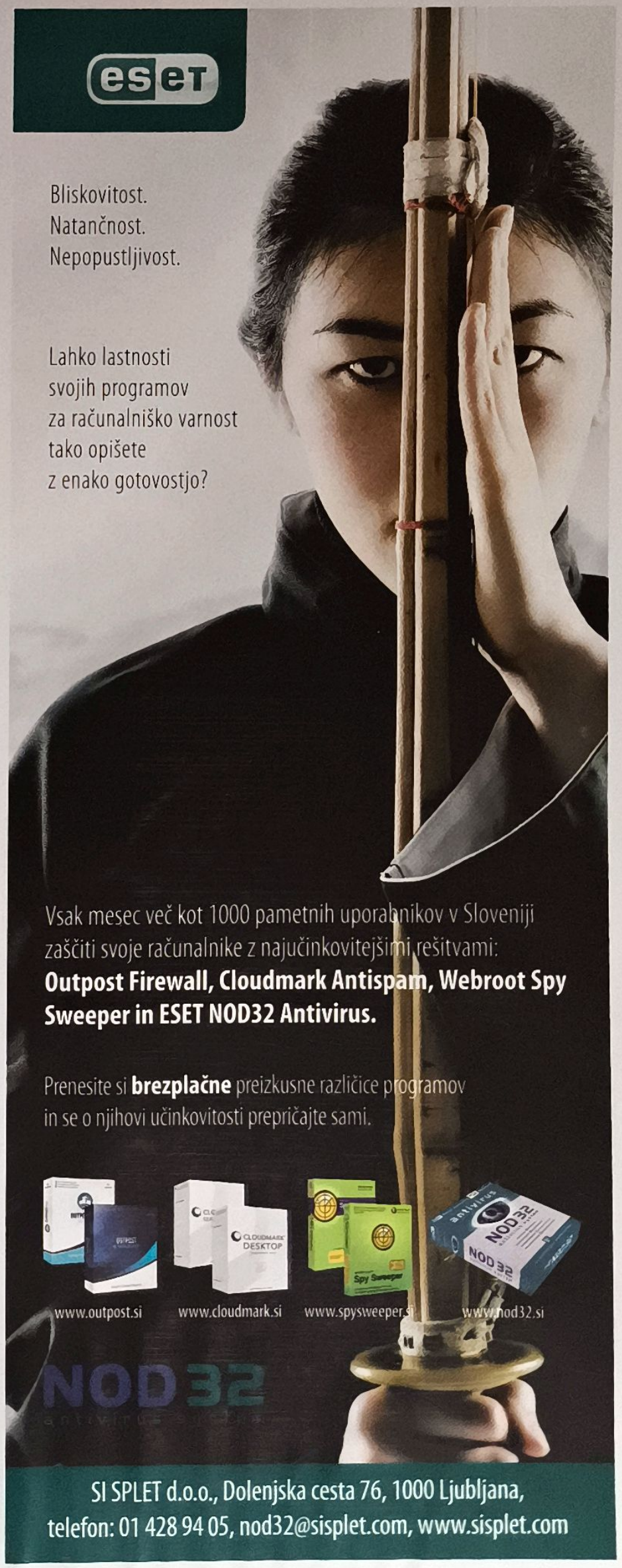
Pri merjenju hitrosti sistema vam bosta zelo prav prišli orodji, kot sta *Sandra* in *Softool*. Pa še lep vmesnik imata.

Igračkanje z BIOS-om poteka tukaj. Vse spremembe, ki jih opravite tu, lahko bistveno vplivajo na delovanje PC-ja.

"RES PAZITE, DA BOSTE DELALI MAJHNE KORAKE, ALI PA BOSTE UBILI RAM"

5





Digitalna Kamera

Revija za sodobnega

Vsebina revije

- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- NIKON D40 OBŠIREN OPIS
- POSTANITE MOJSTER TONIRANJA
- INFRARDEČI UČINKI
- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2007
- PROFIL: LARS MISLEJ - FOTOGRAF LETA 2006

24-STRANSKA NASLOVNA TEMA:

UMETNOST ČRNO BELE FOTOGRAFIJE

/ AKT FOTOGRAFIJA
/ OSVETLITEV
/ PRETVORBA V ČRNO BELO

NA LOKACIJI, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

Že v prodaji!

Digitalna Kamera
Revija za sodobnega fotografa

BREZPLAČNA PRILOGA:
KNJIŽICA OBVLADAJTE OSVETLITEV

NAROČITE SE 02 330 33 02

www.digitalnakamera.si

Oprema

Neizprosni opisi najnovejše opreme

38 **Supertest** Primerjava desetih najnovejših procesorjev

50 **AMD Athlon 64 FX74** Odgovor na Intelov štirijedrni procesor? No...

54 **Fujitsu Siemens Pocket LOOX T839** Mojster za vse v eni napravi

46 **Test zvočnikov** Brenčeče škatle za prav vsak žep

Skupinski testi

38 **Supertest procesorjev**
Spopadli smo se z 10 novimi procesorji . Kaj se splača kupiti?

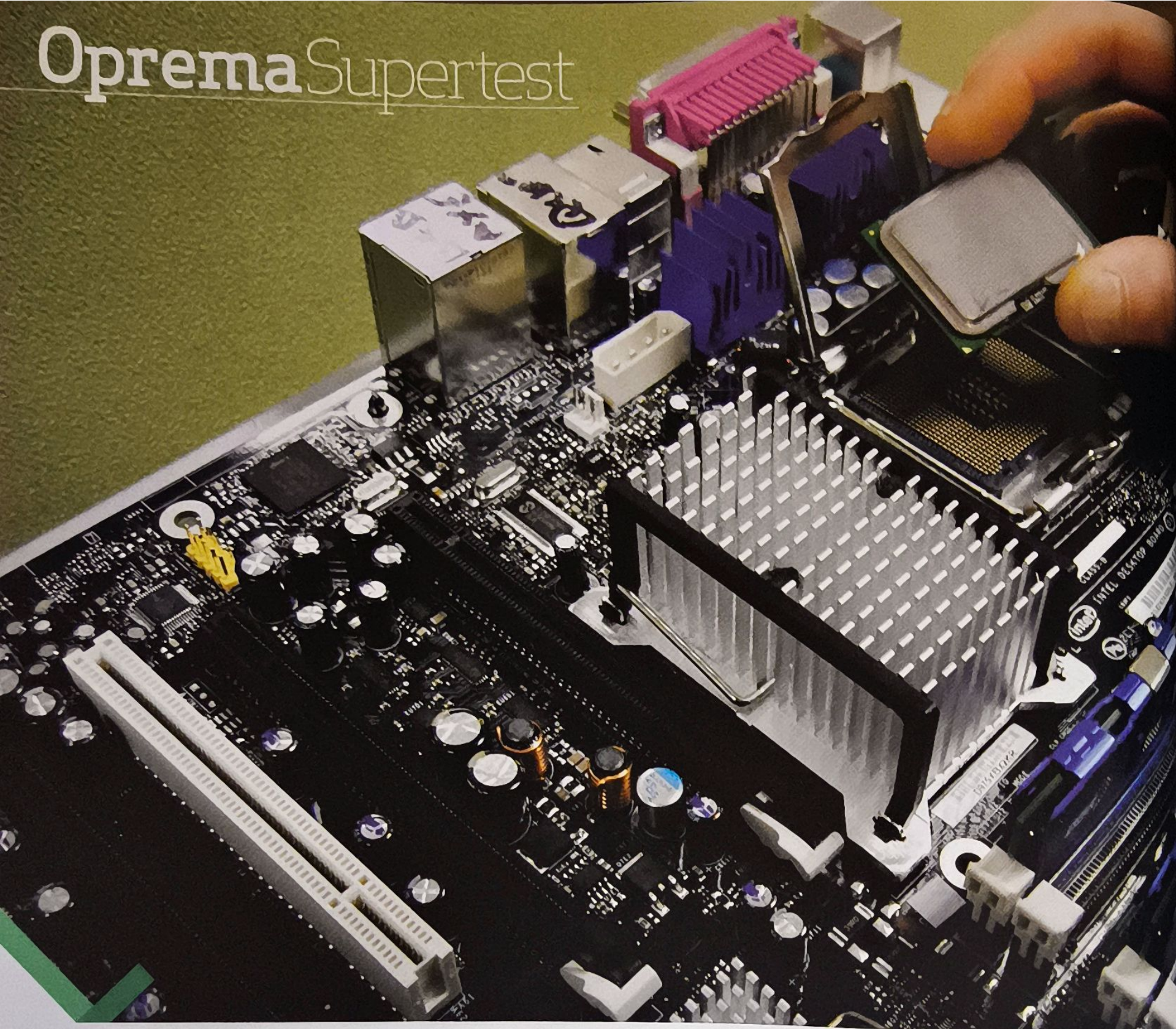
46 **Zvočniki**
Osem novih sistemov zvočnikov smo ocenili v vaše zvočno zadovoljstvo

Na pohodu

48 **amBX**
Ogledali smo si Philipsov novi simulator zvoka, svetlobe in vetra

Opisi

50 AMD Athlon 64 FX74
52 Asus P5N32-E SLI
HP LP3065
54 Belinea 22W Artistline
Trust KB-1600
Creative Live! Cam Optia
Kingston HyperX KHX8500D2K2/1G
55 Cinergy DT XS Diversity
OCZ 2GB Secure Digital Dual SD
56 Fujitsu Siemens Pocket LOOX T830
MSI Megabook L745
57 Akasa Integral Fusion
LC Power LC6550 GP

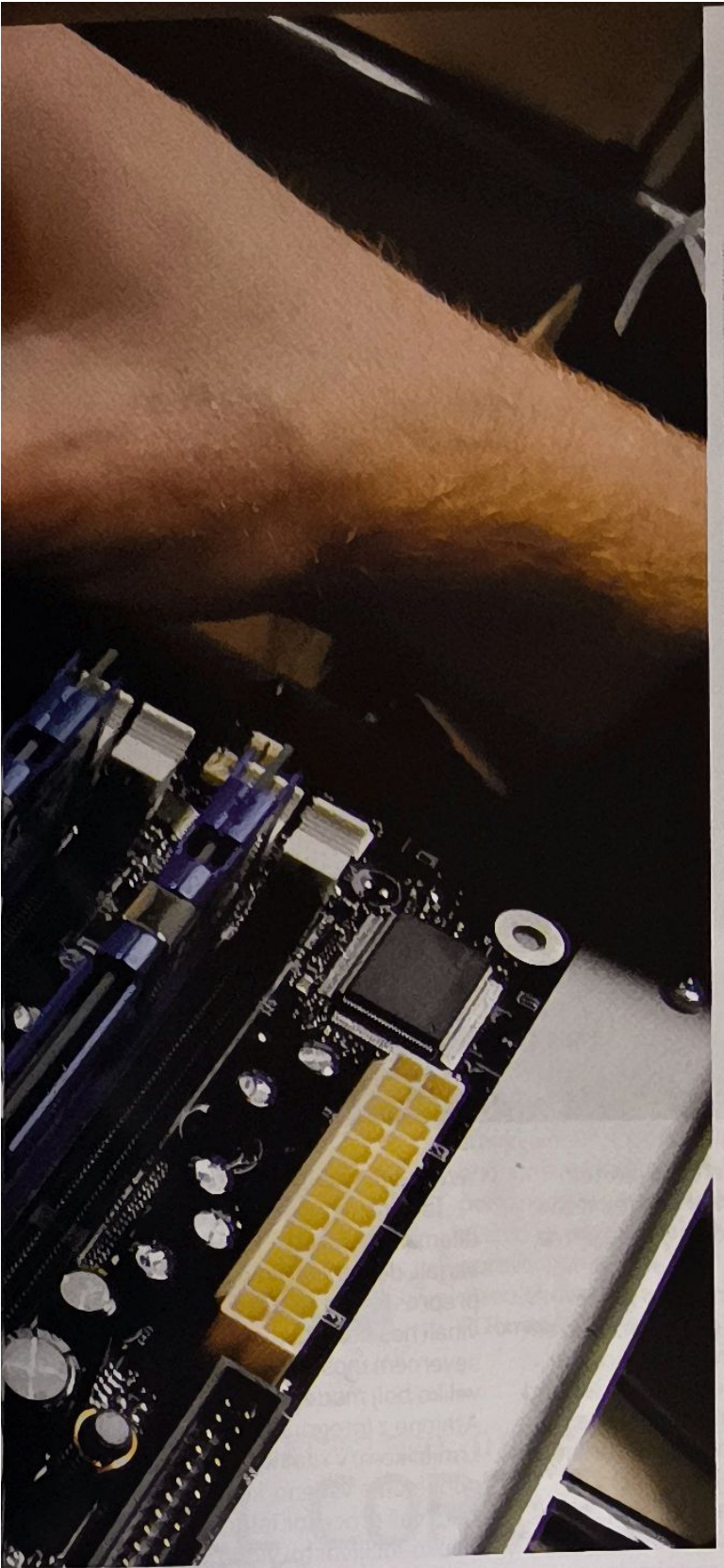


SUPERTEST PROCESORJEV

Dve jedri ali štiri? AMD ali Intel? Poceni ali pregrešno drag? Čas je, da izberete primeren procesor zase. Za vas smo preizkusili 10 najboljših

Kako smo testirali...

Procesorji počnejo ogromno stvari. V računanju so boljši od Nobelovih nagrajencev za matematiko, zato smo seveda testirali, kako se pri tem obnesejo. Najboljši način za testiranje teh lastnosti paje kodiranje in dekodiranje visokoločljivostnega videa – krajši čas je boljši. Isto velja za igre – iskali smo največje število izrisanih slik v sekundi.



Potočimo solzo za vse, katerih denarnice so brez dna. V preteklih letih je zanje izbira procesorja pomenila le nakup čipa z najvišjo frekvenco. Ob nedavnem izidu Intelovega prvega štirijedrnega procesorja in AMD-jeve strašljive platforme Quad FX z dvema podnožjema je postalo za te revčke življenje prav pasje.

Za navadne smrtnike, ki smo že od nekdaj prisiljeni praskati na kup vsak tolar, da bi lahko za čim manj denarja sestavili kar najboljši računalnik, pa je izbira procesorja vedno zahtevala pošten razmislek, saj je bilo potrebnih kar nekaj raziskav, da smo našli procesor, ki je ponujal največ za denar, ki smo ga bili sposobni odšteti zanj. Kje bi torej zdaj začeli iskanje popolnega procesorja za omejen proračun? Prva stvar, o kateri je treba razmisliti, je seveda način uporabe računalnika. Pri tem pa vas milo naprošamo, da kar takoj pozabite (in pozabite, da ste se sploh kdaj spomnili) na enojedrne procesorje. Res je, da večina novejših iger še vedno čisto dobro shaja na enojedrnih procesorjih, za skoraj vse ostalo, in pri tem imamo v mislih splošno uporabniško izkušnjo, pa eno samo jedro preprosto ni več dovolj. Dvojedrni procesorji ponujajo masiven poskok v zmogljivostih v aplikacijah, ki znajo svoje rutine razbiti na manjše dele in porazdeliti opravila med več jeder (govorimo seveda o večnitnosti), istočasno pa so tudi pravi kralji večopravilnosti – pomislite samo na neverjetno izboljšano odzivnost sistema, kadar poganjate več kot eno samo zahtevno aplikacijo, pa vam bo jasno, o čem govorimo.

Če imate na razpolago več kot eno samo procesorsko jedro, si boste zagotovili tudi gladko dekodiranje najnovejših in najzahtevnejših video kodekov. Priznamo, da zna večina grafičnih kartic tudi strojno pospeševati večino kodekov, a če vzamete zmogljiv dvojedrni čip kot minimalno zahtevo za sistem, bodo potencialne težave pri dekodiranju videa v prihodnosti znatno manj verjetne. Če imate računalnik izključno samo za igre, pa je vsaj dvojedrni procesor preprosto nujen.

Prednosti dvojedrnih čipov pa so včasih skoraj neznatne – kaj pa prednosti najnovejših štirijedrnih čipov (ali platform, če govorimo o AMD-ju)? Te je še teže določiti. Na tem mestu vam ne bomo preveč izdali, saj boste več izvedeli iz samih opisov čipov, a če si ogledate rezultate testov v tem spopadu desetih procesorjev, vam bo verjetno kristalno jasno, da se v tem trenutku nakup štirijedrnega procesorja še ne splača.

Vsekakor je res, da je na trgu le malo samostojnih programov, ki bi podpirali več kot dve procesorski jedri. Veliko programov se muči že z dvema, še manj pa je takih, ki bi opravila dejansko znali razdeliti v več kot dve niti. Celo profesionalni programi, kot je na primer *Adobe Photoshop*, se dokaj borno obnesejo, če v sistem stlačite dodaten par procesorskih jeder, igre se pa na štirijedrnih procesorjih trenutno obupno slabo obnesejo. Obstaja sicer nekaj naslovov, ki dokaj dostojno izkoriščajo dve niti, na trgu pa ni niti ene same igre, ki bi znala napresti štiri ali več niti, s katerimi bi izkoristila večjedrni procesor.

A naj vas to ne zavede. Intelovi novi štirijedrni čipi niso samo nepotrebna navlaka s previsoko ceno, na račun katere bi lahko marketingarji dobivali nove ideje. Na trgu je že peščica aplikacij, ki znajo izkoristiti takšno procesorsko moč, in pri tem seveda govorimo o kodiranju in dekodiranju videa. S časom pa bodo razvijalci programske opreme pošteno izpilili programe, tako da bodo

"NA TRGU JE LE MALO PROGRAMOV, KI BI PODPIRALI VEČ KOT DVE JEDRI"

AMD ATHLON 64 3800+

AMD ATHLON 64 FX-62

INTEL CORE 2 X6800

INTEL CORE 2 EXTREME QX6700

INTEL PENTIUM D 820

INTEL CORE 2 QUAD Q6600

INTEL CORE 2 EXTREME QX7600

AMD ATHLON 64 6400+

INTEL CORE 2 DUO E6300

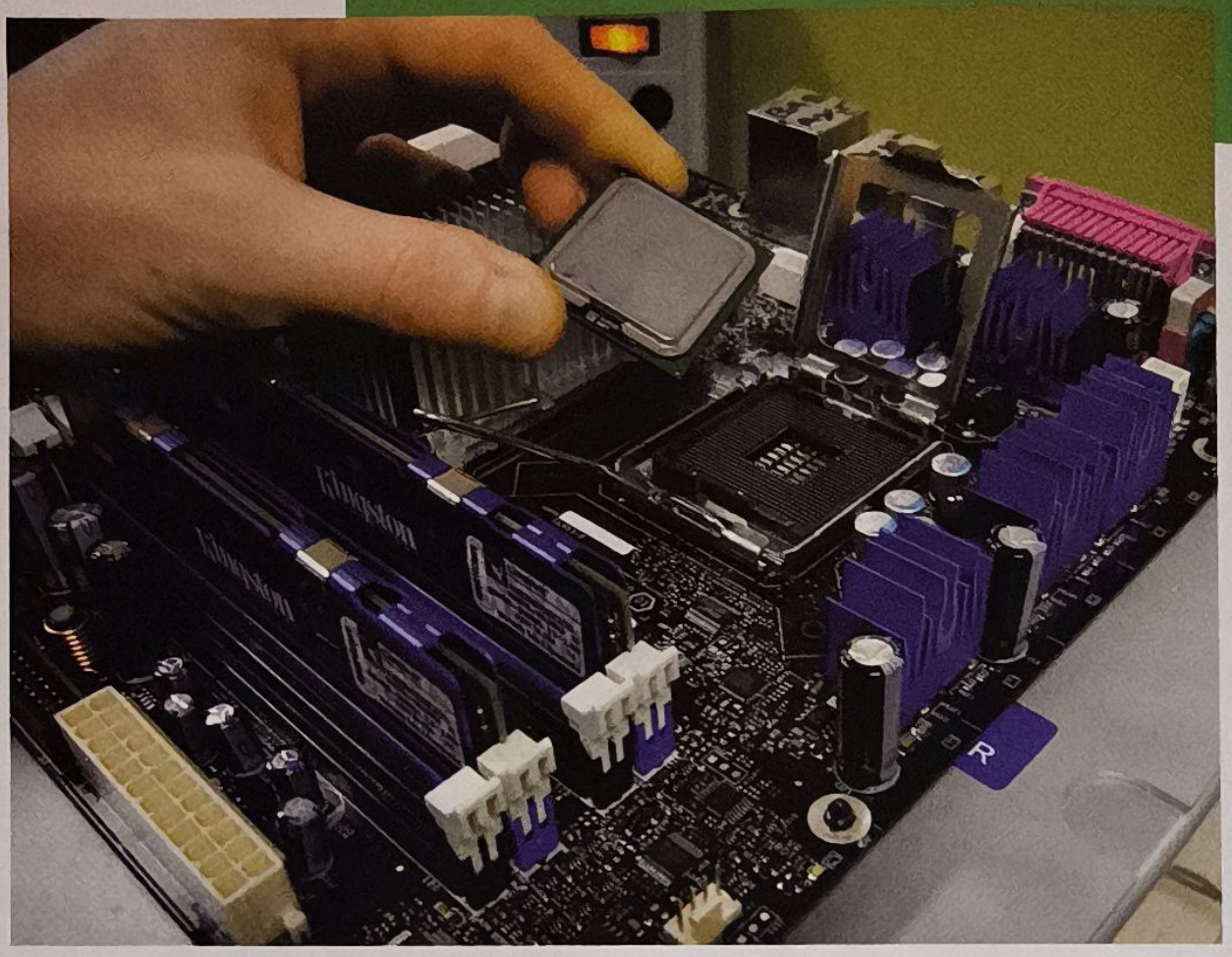
INTEL CORE 2 DUO E6400

ti dejansko zmožni večnitnega delovanja. Štirijedrni čip je lahko torej najboljši način za zagotavljanje dolgoživosti vašega računalnika.

Isto velja za prihajajoče igre, kot so *Crysis*, naslednja izdaja *Half-Life 2* in *Alan Wake*, bi naj veliko bolje izkoriščale več procesorskih jeder. Na tem mestu se splača malce postati in si ogledati, kaj Valve obljublja za Source Engine, ki poganja *Half-Life 2*. Sodeč po izjavah fantov iz tega podjetja je dvojedrni čip izjemno priročna komponenta računalnika, ko je govora o večji grafični natančnosti pogona. Seveda pa je to mogoče samo v primeru, da si omislite procesor z vsaj štirimi jedri, saj boste le tako dobili "možnost za ustvarjanje novih izkušenj," kot so napredna UI in fizika, vsaj tako pravijo pri Valvu.

Isto smo slišali za über-napredno umetno inteligenco v ta mesec opisanem *Supreme Commanderju*, ki je izvedljiva samo z močjo štirih jeder. Razvijalci pa tako ali tako nimajo druge izbire, kot da se začnejo resno ubadati z večnitnostjo, če želijo izkoristiti zmogljivosti najnovejših konzol, konkretno s trijedrnim šestnitnim Xboxom 360 in osemjedrnim PS3.

Vse to pa bo prinesel čas, vseeno pa velja, da štirijedrni kraljujejo v večopravilnosti. Dva štirijedrna procesorja, ki sta pristala v tokratnem supertestu, sta bila tudi edina, ki sta vsaj približno gladko dekodirala naš visoko-ločljivostni video posnetek (1080p) H.264, medtem ko sta v ozadju istočasno stiskala 1,5GB podatkov in kodirala video DivX. Nauk te zgodbe je torej čisto enostaven: tem štirijedrnim pošastim lahko brez težav naložite kakršnokoli opravilo, pa jim ne bo zmanjkalo sape.



Zgoraj **Razvijalci se bodo morali spoprijeti z večjedrnim procesiranjem, če želijo, da bi igre za PC ostale korak pred konzolami.**

Zaenkrat pa je štirijedrno procesiranje namenjeno le redkim srečnežem, saj so procesorji zaenkrat preprosto predragi. Celo novi, cenejši Core 2 Quad Q6600 je drag kot žafran. Še večja težava je v tem, da so Intelovi štirijedrni procesorji le pari dvojedrnih čipov v enem paketu, Intel pa za Q6600 zahteva krepko več kot dvakratno ceno čipa E6600 z isto frekvenco, tako da so štirijedrni procesorji v primerjavi z dvojedrnimi skoraj sumljivo dragi.

In če že govorimo o vrednosti za ceno, vam bo po hitrem pregledu rezultatov testov kaj hitro jasno, da je cene Intelovih in AMD-jevih čipov visokega razreda skoraj nemogoče upravičiti. Frekvence čipov obeh proizvajalcev se pri navijanju ustavijo okoli 3GHz, kar velja za čipe vseh cenovnih razredov. Zdi se, da so edine razlike v procesorjih, ki jih obe podjetji prodajata z različnimi frekvencami, samo v nalepkah, ki so na njihovih škatlah.

Priznamo, da smo malce pretiravali z zgornjo izjavo, saj seveda nismo omenili množilnika. Obe podjetji sta na čipih nižjega cenovnega razreda namreč zaklenili množilnike, tako da resni navdušenci cenejših čipov ne morejo naviti do frekvenc, ki jih zmorejo čipi visokega razreda. Če nameravate procesor za 200€ naviti, tako ne smete pozabiti na osnovno ploščo, saj boste potrebovali takšno, ki bo omogočala navijanje sistemskega vodila na vsaj 400MHz.

Tako nam je ostala samo prastara dilema: Intel ali AMD? Ne bomo se pretvarjali, da Intelovi novi čipi Core 2 niso preprosto nori. V teoriji bi seveda lahko vihali nos nad procesorskim vodilom v severnem mostu in navdušeno kazali na veliko bolj moderne, elegantne AMD Athlone z integriranim pomnilniškim krmilnikom. V realnem svetu pa vam bo popolnoma vseeno, ko boste gledali, kako vaš procesor istočasno dekodira visoko-ločljivostni video in smešno hitro stiska podatke. Če pa o računalniku razmišljate kot o paketu komponent, pa so AMD-jevi čipi še vedno v dirki. Če bi radi za malo denarja kupili dvojedrni sistem s parom nVidiinih kartic v SLI, si ga boste veliko laže zagotovili, če se odločite za AMD-jev čip.

In za konec... še beseda o Quad FX. Naše prve vtise o AMD-jevi novi platformi z dvema podnožjema boste našli na strani 48. Zaenkrat naj povemo samo to, da Quad FX ne bi vplival na rezultate tega supertesta. Kot platforma je preprosto počasnejši in znatno dražji od Intelove konkurence. Dokler na trgu ne pristanejo prvi AMD-jevi nativni štirijedrni čipi, in dokler ne bomo deležni osemjedrnega procesiranja na platformi Quad FX, se vam ne splača beliti glave, če se nakup splača ali ne. ¤ PCF

"NE BOMO SE DELALI, DA INTELOVI NOVI ČIPI CORE 2 NISO PREPROSTO NORI"

Prihodnost procesorjev?

Zdi se, da je AMD trenutno poraženec v procesorski vojni, a obstaja možnost, da bodo prihajajoče bitke precej krvave. Imperij AMD/ATI je namreč napovedal razvoj kombiniranega osrednjega/grafičnega procesorja, ki bo lahko samostojno obdeloval grafiko in vse ostale procese. Obljubljenih je kar nekaj večjih prednosti. Prva so seveda kompaktni, a neverjetno zmogljivi notesniki višjega razreda. Druga prednost so znižane latence pri procesiranju grafike, saj ne bo nobenih zastojev, ki bi jih zakrivilo kakšno vodilo – načrtovanje in izvajanje se bosta izvajala na enem samem mestu. Tretja poslastica pa je poraba energije, ki bo znatno nižja, saj ne bo treba napajati dveh ločenih procesorjev. Ko bodo prvi takšni procesorji prišli na trg, pa bo AMD verjetno tudi že obvladal 45nm proces za najboljše mobilne zmogljivosti.

SUPERTEST PROCESORJEV

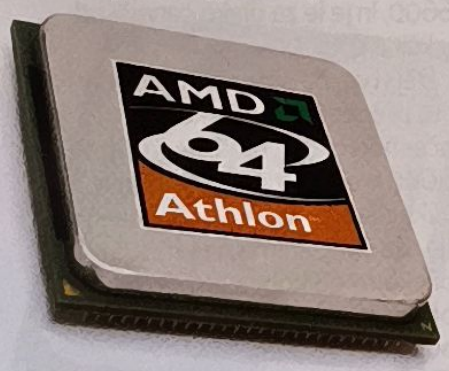
CENA/OK. 90€ (21.657,60 SIT)

AMD ATHLON 64 3800+

Ena je osamljena številka...

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

Življenje 3800+ ni lahko. Gre namreč za enojedrni procesor, in sicer za izvedbo, ki ni X2, ima le 512KB predpomnilnika in teče pri 2,4GHz. Vsekakor pa ga ne smete zamenjati z dvojedrnim procesorjem Athlon



64 X2 3800+.

3800+ bi lahko uvrstili v isto kategorije kot Intelove smešno poceni procesorje Celeron, a ker družina Sempron še vedno živi in ker so se pri AMD-ju odločili ta procesor prirediti še za podnožje AM2, smo si ga vseeno ogledali. Glavni razlog, da smo ga vključili v test, pa je dejstvo, da je cenovno v približno istem razredu kot Pentium D 820.

Žal pa ni v istem razredu po zmogljivostih. Če odmislimo enonitne aplikacije, je bil 3800+ porazno tepen v prav vseh testih, ki smo jih pognali, pa tudi pri večopravilnosti se je pričakovano slabo obnesel.

PCFormat Ocena **50**

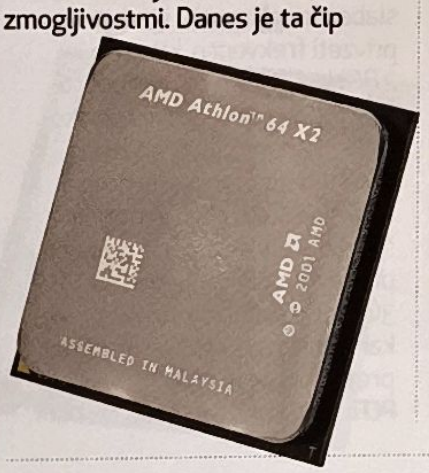
CENA/OK. 920€ (220.468,80 SIT)

AMD ATHLON 64 FX-62

Kralj je mrtev

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

Ko je AMD predstavil družino dvojedrnih procesorjev Athlon 64 X2, so bili ti čipi najbolj zaželeni procesorji na planetu, pohvalili pa so se lahko z neverjetnimi večnitnimi zmogljivostmi. Danes je ta čip



krepko zaostal na račun razvoja na drugih delih trga.

Pri privzeti frekvenci, ki znaša 2,8GHz, se ta procesor kosa s čipi, kot sta Intelova Core 2 Duo E6400 in E6600. Če ste mogoče pozabili, naj vas spomnimo, da lahko omenjena procesorja dobite že za kakšnih 255€ oziroma 355€.

Zahvaljujoč poraznim možnostim navijanja (na testu smo iz njega iztisnili le dodatnih 200MHz), je FX-62 dejansko žalostni poraženec testa. Prehitel ga je celo E6300, ki stane le dobrih 200€. Da bi FX spet pristal v dirki, ga bodo morali pri AMD-ju nujno naviti prek 3GHz.

PCFormat Ocena **55**

CENA/OK. 1.055€ (252.820,20 SIT)

INTEL CORE 2 X6800

Cena je napačna

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Pred pol leta nam je Intel odpihnil možgane z novimi procesorji Core 2 Duo. Kaj torej počne standardni nosilec palete na dnu naše tabele? Odgovor je enostaven, ima pa veliko opraviti s

staro težavo – ceno.

Pri privzeti frekvenci se zdi X6800 odličen procesor. Za razliko od grafičnih kartic visokega razreda, ki imajo na primer dodatne enote, je zmogljivostna prednost tega procesorja zgolj fatamorgana.

Tako kot Athlon FX-62, ga je praktično nemogoče pošteno naviti. To pa seveda pomeni, da procesorji, kot je na primer E6300, ki stane le 202€, skoraj popolnoma zapolnijo razlike, ko so naviti. Priznamo pa, da bo odklenjen množilnik na X6800 zanimiv za navdušence, ki zahtevajo največjo prilagodljivost in možnosti pri navijanju. Za vse ostale uporabnike pa gre preprosto za predrag procesor.

PCFormat Ocena **59**

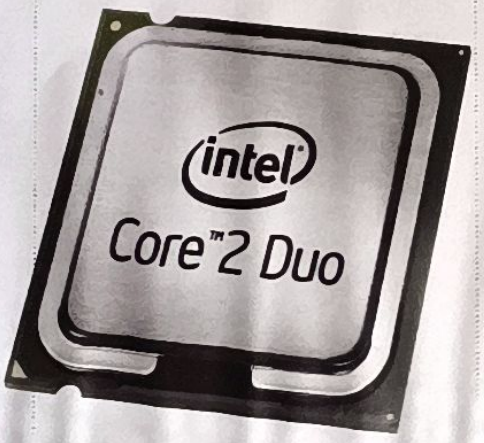
CENA/OK. 546€ (130.843,44 SIT)

INTEL CORE 2 DUO E6700

Dober, a ne tako dober

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Skoraj 200 € za dodatnih 200MHz. Če se vam zdi, da to ni ravno dobra kupčija, se pridružite zabavi. Za razliko od bratca Extreme Edition, se E6700 ne more pohvaliti niti z odklenjenim množilnikom.



Posledica tega je, da ponuja isti izjemni nabor možnosti dvojedrnega procesorja kot znatno cenejši E6600, vključno s 4MB deljenega predpomnilnika, pošastnimi zmogljivostmi pri računanju s celimi števili in SSE ter skromnimi delovnimi temepraturami. Kar mu manjka, pa so možnosti navijanja, saj se ustavi pri dlaki čez 3GHz. Pri navijanju pa čipi niso ravno identični, tako da lahko pričakujete, da boste E6700 lahko bolj navili kot E6600. A ne znatno bolj.

Če vprašate nas, boste dobili več zmogljivosti za manj denarja, če si omislite E6600, kvalitetno hlajenje in dostojno osnovno ploščo.

PCFormat Ocena **64**

CENA/OK. 103€ (24.682,92 SIT)

INTEL PENTIUM D 820

Veliko boljši, kot morda mislite

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Dostojne dvojedrne zmogljivosti za dostopno ceno? To bo Pentium D 820. Res je, da je izdelan v dokaj zastarelem 90nm proizvodnem procesu in zasnovan na Intelovi že skoraj izumrli tehnologiji Neburst,

ki ji manjka kar nekaj finih novih možnosti, kot sta deljen predpomnilnik in izboljšani rezultati SSE, s katerima se lahko pohvalijo čipi Core 2. Res pa je tudi, da v večini aplikacij večino časa dobro deluje.

Edino, kar nas skrbi, so bolj slabe zmogljivosti v igrah pri privzeti frekvenco, ki znaša 2,8GHz. Na vseh ostalih področjih, tudi pri dekodiranju visokoločljivostnega videa, so zmogljivosti tega procesorja precej dostojne. Celo tisto skromno število slik v sekundi je mogoče popraviti z navijanjem na več kot 3GHz. Če je dobrih sto evrov vse, kar si lahko privoščite, ne boste pretirano razočarani.

PCFormat Ocena **70**

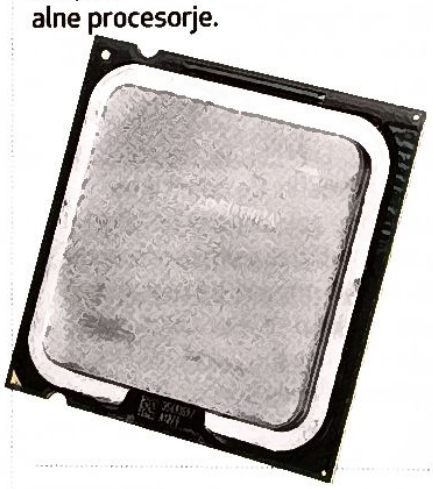
CENA/OK. 917€ (219.749,88 SIT)

INTEL CORE 2 QUAD Q6600

Je vaša denarnica pripravljena na štiri jedra

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com.

Ko je Čipzila napovedala načrte za cenovno ugodnejše štirijedrne procesorje, ki bi naj zapolnili vrzel do Core 2 Extreme QX6700, smo bili prepričani, da bo šlo za idealne procesorje.



Konec koncev tudi pri skromni frekvenci 2,4GHz Intelova nova arhitektura NGMA ponuja več kot le dostojne enojedrne zmogljivosti. Ta čip ima kar štiri takšne pošasti. Nato pa smo videli ceno. Za 917€ Q6600 ni le pošastno drag, temveč je skoraj trikrat dražji od primerljivega čipa Core 2, E6600, in je le za dlako cenejši od različice QX6700.

Dejstvo, da smo ugotovili, da je ta procesor celo nekoliko počasnejši od dvojedrnega čipa E6600 v enonitnih in dvonitnih aplikacijah, nas je tudi razočaralo. Če vas zanima naš nasvet: počakajte do konca leta, ko bodo njihove cene predvidoma padle pod 600€.

PCFormat Ocena **71**

CENA/OK. 1.055€ (252.820,20SIT)

INTEL CORE 2 EXTREME QX6700

Večnitna mojstrovina

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Ali se je Intel prenaglil s štirijedrnimi procesorji? Vsekakor je res, da rezultati večine naših testov ne kažejo nekih strašnih prednosti takšnih procesorjev pred dvojedrnimi čipi. V bistvu so Intelovi novi čipi Quad v

enonitnih in dvonitnih aplikacijah celo počasnejši od dvojedrnih tekmecev.

Zato smo seveda v skušnjavi, da bi obstoj QX6700 označili kot simbol oživljanja Intela. Ustvarili so ga zato, ker so ga lahko in ker AMD tega ni zmogel. Ali ne bi bilo bolje, če bi počakali na boljšo programsko podporo in šele potem predstavili štirijedrne čipe?

O tem bi lahko debatirali do onemoglosti, pa vseeno ne bi mogli zanikati prevlade tega procesorja v večopravilnosti, saj ga je praktično nemogoče spraviti na kolena (celo težje kot Sašo Lendero). Prav tako omogoča prav toliko navijanja kot čipi Core 2 Duo. Škoda, da je cena tako božjastno visoka.

PCFormat Ocena **75**

CENA/OK. 245€ (58.711,80 SIT)

AMD ATHLON 64 4600+

Impresivna vrednost pri privzeti frekvenci

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

Predstavitev Intelovih procesorjev Core 2 je bila prav neprijeten šok za AMD, ki je pred tem veselo cuzal gore denarja od računalniških navdušencev na račun dvojedrnih čipov Athlon 63 X2. Zdaj lahko ta

X2 srednjega razreda dobite za 245€, in to skupaj z davkom na dodano vrednost. Izjemno.

Da bi lahko dodatno znižal ceno in ostal na trgu, se je AMD odpovedal večini procesorjev z 2MB predpomnilnika, tako da se mora tudi 4600+ zadovoljiti z le 512KB na jedro, medtem ko ima Core 2 Duo vsaj 2MB. Odlično integrirana arhitektura Athlonov 64 pa je tako učinkovita, da manjša količina predpomnilnika praktično ne vpliva na zmogljivosti. Ta procesor lahko torej umestimo nekam med Core 2 Duo E6300 in E6400 pri privzeti frekvenci, na isto mesto pa ga lahko umestimo tudi cenovno.

Ko je govora o možnostih navijanja, pa ga Intelova pošast na čelu popolnoma zasenči.

PCFormat Ocena **72**

SUPERTEST PROCESORJEV

CENA/202€ (48.407,28 SIT)

INTEL CORE 2 DUO E6300

Odlična vrednost, a zahteva previdnost

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Doslej smo malčka družine Core 2 postavljali v sam vrh, ko je prišel čas za deljenje nagrad. Razlog za to je jasen: zakaj bi plačevali več, če lahko ta čip ponudi praktično iste zmogljivosti kot Extreme Edition, ki stane šestkrat več? S časom pa pride tudi modrost – E6300 ima pomanjkljivost.

Kot velja za večino procesorjev serije Core 2, razen čipov Extreme Edition, ima tudi E6300 zaklenjen množilnik. Na račun privzete frekvence, ki znaša 1,86GHz, je ta množilnik postavljen na smešno nizko vrednost sedem. Če boste želeli doseči 3GHz, kar zmore večina čipov Core 2, boste torej potrebovali osnovno ploščo, na kateri je sistemsko vodilo mogoče naviti na 430MHz. Trenutno pa samo osnovne plošče z Intelovim naborom 965 omogočajo zanesljivo navijanje do take mere.

PCFormat Ocena **91**

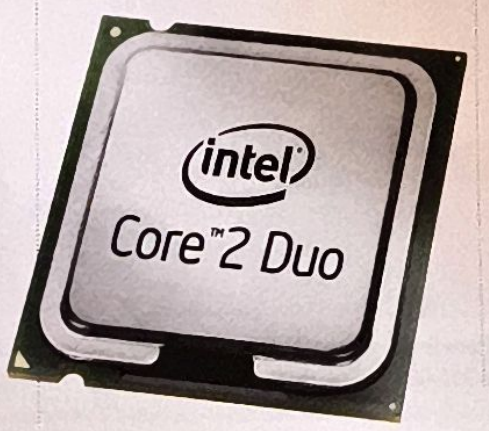
CENA/OK. 255€ (61.108,20 SIT)

INTEL CORE 2 DUO E6400

Noro zmogljiv. Smešno poceni. To je vse

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Pa smo prišli tudi do zmagovalca tokratnega testa. V večini primerov se je težko odločati med tem čipom in cenovno ugodnejšim E6300 Core 2 Duo. Oba imata manj deljenega predpomnilnika, in sicer 2MB (zato je tudi proizvodnja cenejša), a sta še vedno neverjetno zmogljiva.



Navijanje pa je tisto, ki vdihne življenje temu čipu. Pri 3GHz, ki jih sploh ni težko doseči, je ta čip tako zmogljiv, da bi vas še pred letom dni označili za lažnivce, če bi nam povedali, da je takšne rezultate dosegel čip nižjega srednjega cenovnega razreda. Dejansko se po zmogljivostih nevarno približa Core 2 Extreme X6800.

Najbolj pomemben podatek pa je, da je množilnik na E6400 omejen na vrednost osem. Sistemsko vodilo je tako potrebno naviti na le 400MHz, kar znatno olajša navijanje in razširi paleto osnovnih plošč.

PCFormat Ocena **93**

INTEL CORE 2 DUO E6400

Rezultati so jasni

Lahko kdo porazi Core 2?

Preden se navdušeno vržemo v podeljevanje nagrad, moramo povedati resno besedo ali dve o tem, kako smo prišli do zaključkov, ki smo jih predstavili na teh straneh. Ta supertest je v prvi vrsti nakupovalni vodič, zato je cena izjemno pomemben kriterij pri ocenjevanju. V praksi to torej pomeni, da si dejansko najboljši čipi niso prislužili nagrad. Trenutno so namreč odločno predragi in ponujajo premalo dodatnih zmogljivosti, da bi se lahko kosali s cenejšimi čipi.

O prednostih in pomanjkljivostih štirijedrnih čipov smo že veliko povedali. Na tem mestu naj omenimo le, da ti procesorji zaenkrat zapolnjujejo precej ozko tržno nišo, saj so božjastno dragi, na cenejše štirijedrne čipe pa bomo morali počakati do konca leta.

Tako nam je ostala le še bitka med cenovno ugodnimi dvojedrnimi procesorji. Mogoče boste presenečeni, če vam povemo, da so AMD-jevi Athloni 64 X2 pri privzetih frekvencah še vedno zelo privlačni, še posebej zdaj, ko je AMD zmesaril cene do take mere, da nas že skoraj skrbi, če imajo sploh kak dobiček od prodaje.

Vse to pa žal ni dovolj, da bi Core 2 Duo pristal na drugem mestu. Rezultati so mogoče predvidljivi, vseeno pa so čipi Cor[illegible]2, še posebej po navijanju, dobesedno nedotakljivi. Prav zato si je mesto zmagovalca tokratnega super[illegible]sta priboril E6400. Zaradi nizke cene in zelo dostojne[illegible]a in navijanju prijaznega množilnika vam z veseljem sporočamo, da gre za najboljši procesor za normalno količino denarja.

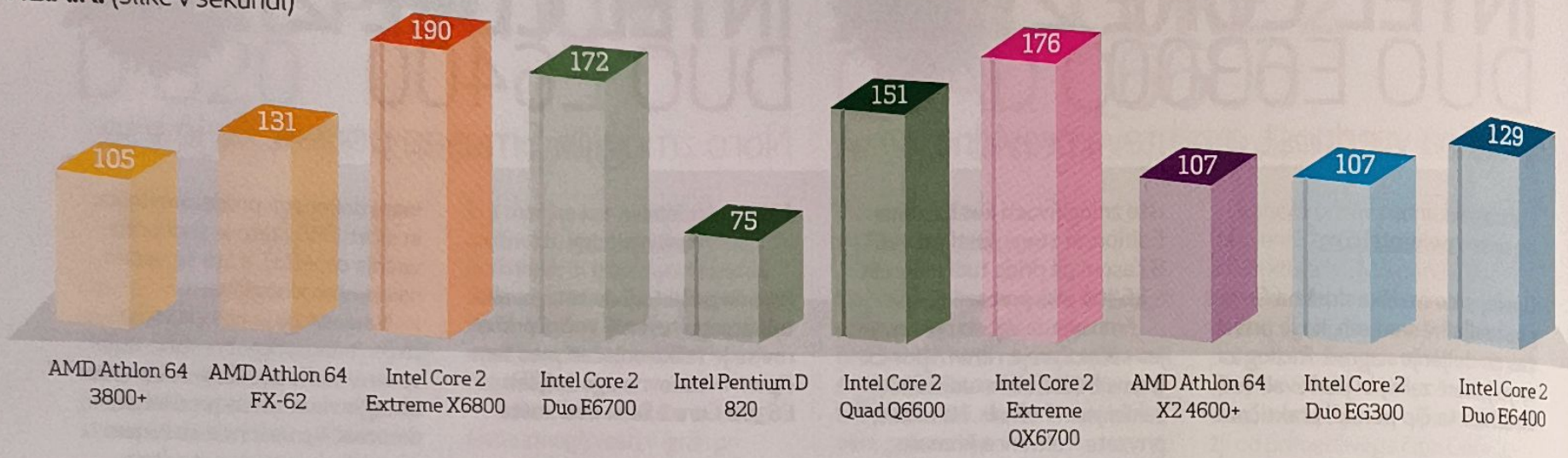
Rezultati testov

Pojasnjevanje gore številk

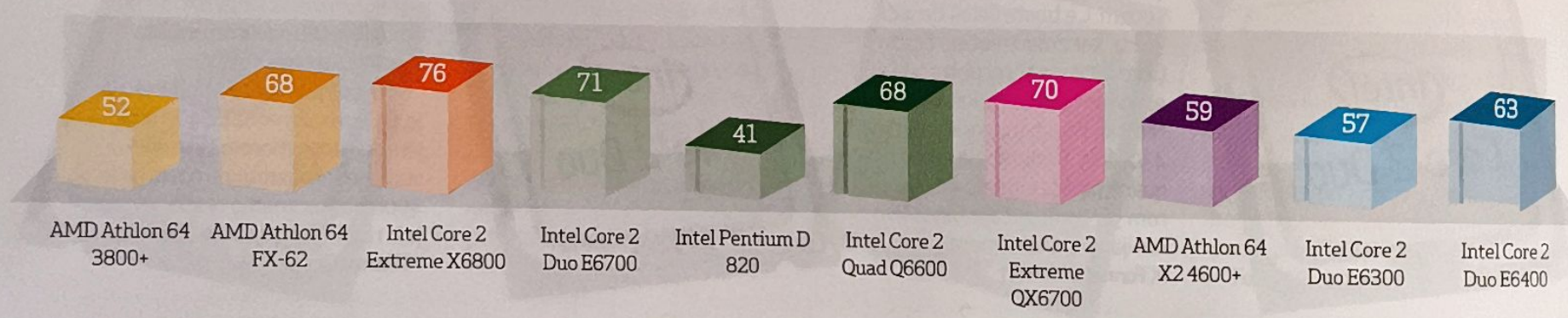
Pojasnilo rezultatov

Večina rezultatov je čisto samoumevna. Boljši procesorji so dali boljše rezultate! Za igralne zmogljivosti procesorjev smo pognali F.E.A.R. in *Oblivion*, višje število slik v sekundi pa seveda pomeni, da igra deluje bolj tekoče. Kot lahko vidite, so rezultati testov Intelovih čipov Core 2 Extreme in Core 2 Quad prav fenomenalni. Na drugih področjih smo iskali predvsem učinkovitost, tako da so boljši tisti procesorji, ki so porabili manj časa za določeno opravilo, ker so preprosto učinkovitejši. Kodiranje videa smo uporabili kot test, ker močno obremeni procesor.

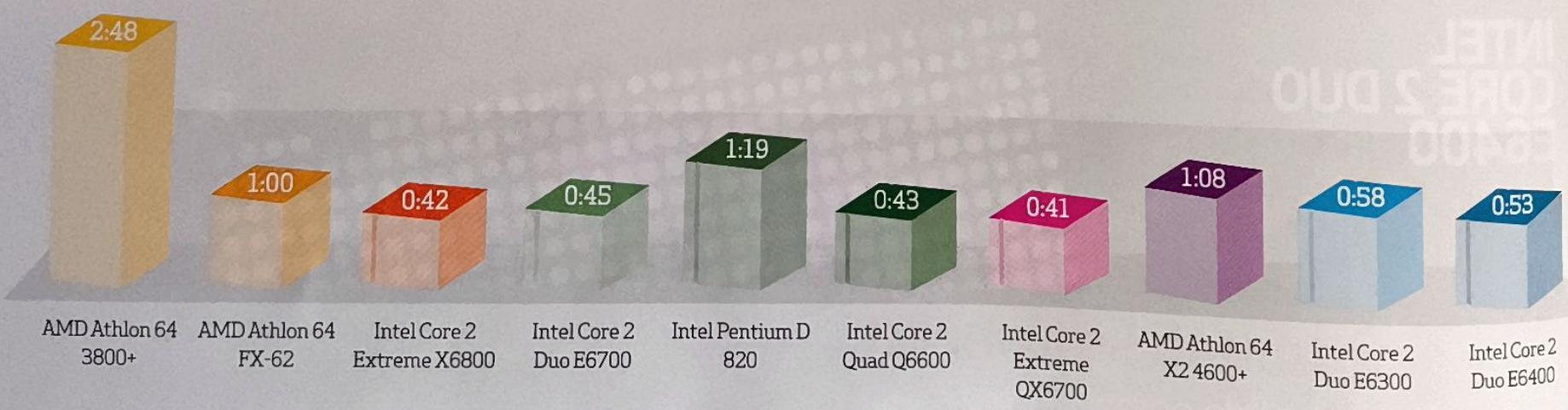
F.E.A.R. (slike v sekundi)



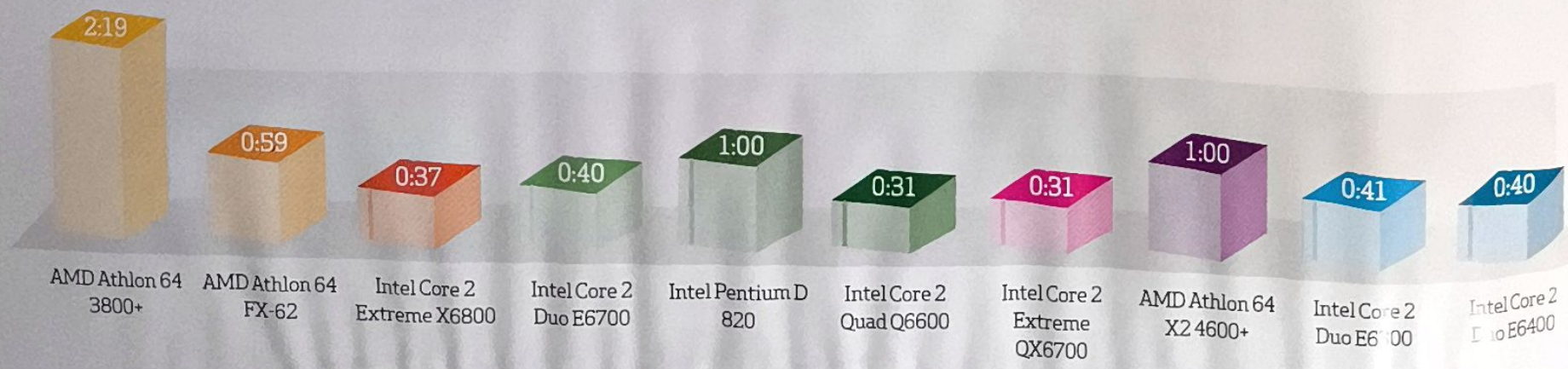
OBLIVION (slike v sekundi)



KOMPRESIJA ZIP + H.264 + KODIRANJE DIVX (večopravilnost, min:s)



KOMPRESIJA ZIP + H.264 + KODIRANJE DIVX (navijanje, min:s)



PROCESOR	AMD ATHLON 64 3800+	AMD ATHLON 64 FX-62	INTEL CORE 2 X6800	INTEL CORE 2 DUO E6700	INTEL PENTIUM D 820
CENA	90€ (21.567,60 SIT)	920€ (220.468,80 SIT)	1.054€ (252.580,56 SIT)	546€ (130.843,44 SIT)	103€ (24.682,92 SIT)
NA SPLETU	www.amd.com	www.amd.com	www.intel.com	www.intel.com	www.intel.com
ŠTEVILO JEDER	Eno	Dve	Dve	Dve	Dve
FREKVENCA	2,4GHz	2,8GHz	2,66GHz	2,66GHz	2.8GHz
MNOŽILNIK	12	14	11	10	14
FREKVENCA VODILA	200MHz	200MHz	266MHz	266MHz	200MHz
PODNOŽJE	AM2	AM2	LGA775	LGA775	LGA775
PROIZVODNA TEHNOLOGIJA	90nm SOI	90nm SOI	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon
DRUGONIVOJSKI PREDPOMNILNIK	512k	2x 1MB	4MB	4MB	2x 1MB
CEVOVODI	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	14 stopenj	14 stopenj	31 stopenj
64-BITNA PODPORA?	Da	Da	Da	Da	Da
PORABA	89W	89W	80W	65W	95W
PRIPOROČENI NABORI	nVidia NForce 590 & 680a, ATI Xpress 3200	nVidia NForce 590 & 680a, ATI Xpress 3200	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 945, 955, 965, 975, nVidia 680i
OCENA	50%	55%	59%	64%	70%

PROCESOR	INTEL CORE 2 QUAD Q6600	INTEL CORE 2 EXTREME QX6700	AMD ATHLON 64 4600+	INTEL CORE 2 DUO E6300	INTEL CORE 2 DUO E6400
CENA	917€ (219.749,88 SIT)	1.055€ (252.820,20 SIT)	245€ (58.711,80 SIT)	202€ (48.401,28 SIT)	255€ (61.108,20 SIT)
NA SPLETU	www.intel.com	www.intel.com	www.amd.com	www.intel.com	www.intel.com
ŠTEVILO JEDER	Štiri, dva procesorja	Štiri, dva procesorja	Dve	Dve	Dve
FREKVENCA	2,4GHz	2,66GHz	2,4GHz	1,86GHz	2,13GHz
MNOŽILNIK	9	10	12	7	8
FREKVENCA VODILA	266MHz	266MHz	200MHz	266MHz	266MHz
PODNOŽJE	LGA775	LGA775	AM2	LGA775	LGA775
PROIZVODNA TEHNOLOGIJA	65nm strained silicon	65nm strained silicon	90nm SOI	65nm strained silicon	65nm strained silicon
DRUGONIVOJSKI PREDPOMNILNIK	2 x 4MB	2 x 4MB	2 x 512k	2MB	2MB
CEVOVODI	14 stopenj	14 stopenj	12/17 stopenj (int/fp)	14 stopenj	14 stopenj
64-BITNA PODPORA?	Da	Da	Da	Da	Da
PORABA	105W	130W	89W	65W	65W
PRIPOROČENI NABORI	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i	NVIDIA NForce 590 & 680a, ATI XPress 3200	Intel 965, 975, nVidia 680i	Intel 965, 975, nVidia 680i
OCENA	71%	75%	82%	91%	93%

ZVOČNI KOTIČEK

Osem sladko zvenečih zvočnikov za računalniške avdiofile

Ah, kako so zvočniki za računalnike v zadnjem času napredovali. Zavrtimo čas za pet let nazaj in se spomnimo, da je bila naša izbira veliko bolj omejena, kot je danes. V bistvu smo lahko izbirali med majcenimi, garjavimi sateliti, ki so skoraj umrli, če smo želeli predvajati kaj glasnejšega od Enye, ali med nerodnimi igričarskimi različicami zvočnikov za domači kino, ki so zveneli kot reaktivec med vzletanjem - samo ušesa parajoče zavijanje in nobene prefinjenosti. Danes živimo v zlati dobi zvoka za PC-je, saj lahko izbiramo med sistemi 2.1, 5.1 in 7.1, tudi za zelo razumne cene, da sploh ne omenjamo zvočnih kartic, ki so bile predstavljene v zadnjih letih.

Avdiofili bodo mogoče še vedno vihali nos nad zvočniki za računalnike, vseeno pa ti pokrivajo prav vse potrebe domačih uporabnikov in zagrizenih igralcev. Poglejte samo na primer Philipsov komplet 2.1 na tem testu, ki zveni skoraj tako dobro kot nekateri hi-fi zvočniki. Ali na primer Logitechov komplet 5.1 s certifikatom THX, ki je glasnejši od Slayerjev med tonsko probo, istočasno pa dovolj prefinjen, da se lahko spoprime tudi s pisano paleto glasbenih podlag v filmih. Če nameravate investirati v nove zvočnike, pa se pripravite tudi na nakup nove zvočne kartice. Za dober zvok je potrebno oboje. ¤ PCF

Kako smo testirali...

Zvočnike smo testirali z igrami, glasbo in DVD-ji na PC-ju zadnje generacije, priklopili pa smo jih tudi na predvajalnik MP3. Videz je prav tako pomemben, saj smo že doglo naveličani turobnih škatel na mizah.

1 PHILIPS SPA9300 85,58€
(20.508,39 SIT)

Proizvajalec Philips
Na spletu www.philips.com
Kanali 2.1
Izhodna moč 50W RMS
Brezžični Ne

S tem sistemom 2.1 uživamo že kar nekaj časa, pa se ga še kar nismo naveličali. Basi so živi in močni, celoten sistem pa ima dovolj izhodne moči, da pošteno zatrese bobniče. Gre tudi za enega lepše oblikovanih sistemov na tem testu, kljub temu, da so sateliti precej visoki. Sistem se precej dobro obnese v vseh situacijah, tako v igrah, kot tudi pri gledanju filmov in poslušanju glasbe. Edino, kar nam ni bilo najbolj všeč, pa je popačenje zvoka pri višjih jakostih. Je pa zato pri nižjih jakostih sistem zvočno izjemno prefinjen.
PCFormat Ocena **85**

2 TRUST SP-3200 OK. 100€
(25.162,20 SIT)

Proizvajalec Trust
Na spletu www.trust.com
Kanali 2.1
Izhodna moč 14W RMS
Brezžični Ne

Oblikovno izjemno privlačen sistem Trustovih zvočnikov je najšibkejši, a tudi najcenejši na tem testu. Majcen nizkotonec ne zatrese drobovja, kljub temu, da satelita nimata ravno velikanskih mišic, pa je zvok precej čist in tudi pri višjih jakostih ne prihaja do večjih popačenj. V igrah se sistem sicer ne obnese ravno briljantno, predvsem zaradi majhne izhodne moči, pa tudi akcijski filmi niso ravno njegova močna plat, je pa svojo ceno upravičil pri poslušanju glasbe, saj so toni dobro separirani.
PCFormat Ocena **75**

3 CREATIVE GIGAWORKS G550W OK. 300€
(71.892 SIT)

Proizvajalec Creative
Na spletu www.creative.com
Kanali 5.1
Izhodna moč 310W RMS
Brezžični Zadnji

Če imate radi luknje v bobničih, je tale komplet z brezžičnima zadnjima satelitoma resen tekmec Logitechovemu kompletu. Pri Creativu trdijo, da lahko s pomočjo njihove zvočne čarovnije sistem doseže moč 550W, kar je dovolj za mini glasbeni festival. Namestitev tega kompleta traja nekoliko dlje kot pri Logitechovem, pomanjkanje certifikata THX pa bo verjetno motilo tudi resne ljubitelje domačega kina, za približno 300€ pa so precej dober nakup.
PCFormat Ocena **87**

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

4 PARROT HIFI WIRELESS OK. 375€ (89.865,00 SIT)

Proizvajalec Parrot
Na spletu www.parrotsound.com
Kanali 2
Izhodna moč 120W RMS
Brezžični Da (Bluetooth)

Ta sistem sestavljata dva 60W zvočnika z vgrajenim ojačevalnikom, predvajanje pa je mogoče z računalnika, predvajalnika MP3 ali telefona, in sicer prek povezave Bluetooth. Mogoče se sliši čudaško, a sistem sploh ni slab. Kvaliteta zvoka je čisto spodobna, zvočnika pa sta tudi precej glasna, ker v kompletu ni nizkotonca, pa so basi žal precej zadržani. Cena tega kompleta pa bo vznevoljila marsikoga, tako da bodo ti zvočniki našli potencialne kupce samo v lastnikih telefonov s predvajalniki.
PCFormat Ocena **75**

5 CREATIVE GIGAWORKS G500 OK. 260 € (62.306,40 SIT)

Proizvajalec Creative
Na spletu www.creative.com
Kanali 5.1
Izhodna moč 310W RMS
Brezžični Ne

Ste navdušen igralec z omejenim proračunom, ki tudi rad gleda filme? Potem je ta Creativov komplet lahko odlična izbira. Čeprav nima brezžičnih zadnjih zvočnikov, se lahko vseeno nadejate domnevnih 500W brutalne izhodne moči, kot pri G550W pa je cena, ki jo je za to treba plačati, manj prefinjen zvok pri nižjih jakostih - še posebej pri gledanju filmov. Za avtomobilske pregone ali strelske obračune pa je komplet G500 fantastičen, prav tako pa se ne moremo pritoževati nad ceno.
PCFormat Ocena **80**

6 LOGITECH Z-5450 OK. 255€ (61.108.20 SIT)

Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com
Kanali 5.1
Izhodna moč 315W RMS
Brezžični Zadnji

Prvi od zajetnih kompletov 5.1 ima dve veliki tržni prednosti - prva sta brezžična zadnja satelita, druga pa certifikat THX. THX je namreč znak za kvaliteten zvok za domači kino (in igre). Kot takšni so Logitechovi zvočniki dejansko dobra izbira, če želite, da filmi in igre zvenijo odlično in da se vam ni treba spotikati prek kablov. Menimo, da ima ta komplet prednost pred podobnim Creativovim izdelkom, saj je tudi cenejši. Pa še nameščanje je enostavno, zvok pa je odličen.
PCFormat Ocena **90**

7 ALTEC LANSING FX5051 241,36€ (57.839,51 SIT)

Proizvajalec Altec Lansing
Na spletu www.alteclansing.com
Kanali 5.1
Izhodna moč 89W RMS
Brezžični Ne

To slavno ime je svoj sistem 5.1 ločilo od Creativovih in Logitechovih sistemov tako, da je omogočilo še povezavo USB, ne le standardnih analognih priključkov. Prednost povezave USB je v tem, da ne potrebujete zvočne kartice 5.1 za šestkanalni prostorski zvok. Če že imate spodobno večkanalno zvočno kartico (kar večina bralcev prav gotovo ima), povezava USB nima nobene znatne prednosti v kvaliteti zvoka.
PCFormat Ocena **78**

8 HERCULES XPS 5170 OK. 90€ (21.567,60 SIT)

Proizvajalec Hercules
Na spletu www.hercules.com
Kanali 5.1
Izhodna moč 70W RMS
Brezžični Ne

V primerjavi z drugimi sistemi 5.1 je tale Herculesov sistem skoraj smešno poceni, tako da je potencialno odlična izbira za vse z omejenim proračunom. Ta komplet je dober za "začetnike", saj ima spodobnih 70W izhodne moči, žal pa nima ne dovolj moči ne dovolj prefinjenosti, da bi si morali fantje pri Creativu ali Logitechu beliti glave. Sateliti pa so na pogled celo zelo lepi, nizkotonec pa je dovolj kvalitetno izdelan, da bo preživel kar nekaj časa. Spodoben in poceni sistem zvočnikov.
PCFormat Ocena **70**

Naslednji mesec: Desetprstnemu udrihanju bomo izpostavili igričarske tipkovnice

Ste za igre, ki se svetijo v temi?

Philips amBX

Operacijski sistem Windows XP (Vista ni potrjena) **Platforma** USB 2.0

IZID/2. ČETRTINA 2007

Vprašanje: kako z enim zamahom izboljšate vzdušje v vsaki igri? Naj vam osvetlimo odgovor...

Verjetno ste že opazili, da pri *PCFormatu* računalniške igre jemljemo skrajno resno. Gregor je prodal ledvico in kupil sistem TrackIR, Tomaž K. ima celo zbirko mišk, ker ni vsaka dobra za vsako igro, Tomaž B. pa ima zvočni sistem, ki mu je v prah sesul že nekaj šip.

Pri Philipsu so očitno dojeli, da se želijo igralci računalniških iger čim bolj vživeti v svoje najljubše igre. S tem v mislih so bistre buče podjetja razvile in pred kratkim tudi predstavile sistem amBX, ki se trudi pričarati vzdušje vsega, kar se odvija na zaslonu v vaši dnevni sobi. Pri tem ne merijo samo na igre, ampak tudi na predvajanje filmov in glasbe. Sistem primerno spreminja osvetlitev v sobi, ob ustreznem trenutku vklaplja ventilatorje, ki vam razmršijo lase, ko je pravi čas za to, naslonjalo za zapestje pa vam trese roko.

Philips se igra z ambientno tehnologijo že nekaj let, v glavnem na področju televizorjev LCD. Televizorji Ambilight delujejo tako, da analizirajo barve, ki se predvajajo na zaslonu, in temu primerno spremenijo osvetlitev prostora. Pri neprirejenih igrah tako deluje tudi amBX za PC, pri posebej prirejenih igrah pa se sistem zanaša na igri priložene skripte, ki natanko določajo posebne učinke za vsako sceno posebej.

Imeli smo priložnost na hitro preizkusiti amBX, in moramo priznati, da je zadeva prinesla precej dodatnih sladkosti v igre. Če spadate med tiste, ki se med igranjem iger najraje zaprejo v temno sobo in privijejo glasnost do konca, potem je amBX verjetno reden akter vaših mokrih sanj. Če ni, pa še bo. Eksplozija na zaslonu osvetli celotno sobo z rumeno svetlobo, ko plavate v *Far Cry*, pa se svetlo modre barve tropskega morja odsevajo na stenah okoli vas. Podobno zanimiva je uporaba ventilatorjev za pričaranje vetrov in sprememb temperature. Ko v *Broken Sword* zaidete v nevihto v prvi sceni,

amBX, tako kot naš urednik, najbolje deluje v temi.

vas takoj v obraz zadene sunek vetra, ki ga proizvedeta dva ekstremno hitra in učinkovita ventilatorja.

Se pa sprašujemo, kako hitro bodo ljubitelji iger vzeli stvar za svojo, saj je zelo težko oceniti, koliko boljši občutek pri igranju sistem prinaša. Dokler se sami ne boste imeli priložnosti zapreti v zatemnjeno sobo za uro ali dve in preigravati vaše najljubše igre, ne boste mogli oceniti vrednosti sistema. Zelo verjetno bo amBX pristal med kosi strojne opreme, ki si jih lastijo le najbolj zagrizeni igričarji. Bi bilo pa lepo, če bi se motili. ¤ **PCF**

Izberite paket

Ko bo amBX na voljo, se bo prodajal v treh različnih paketih. Prvi, tako imenovani Starter Kit, vsebuje v steno usmerjeno luč, ki osvetljuje steno za monitorjem in hkrati služi tudi kot vozlišče za vse ostale dele sistema, in dve dodatni luči. Drugi paket, imenovan Pro-gamer Kit, vsebuje luč, usmerjeno v steno, nizkotonec in dva dodatna zvočnika, ki imata na vrh namontirani luči. Če pa želite izkusiti vse, kar amBX nudi, boste zgrabili paket imenovan Premium, ki vsebuje vse komponente Pro-gamer Kita, dodani pa so še tresoče naslonjalo za zapestja in dva majhna ventilatorja. Seveda je celoten sistem modularen, tako da lahko zadeve dokupujete po korakih, če na začetku nimate dovolj denarja.

> "Pri Philipsu so dojeli, da se želijo igralci čim bolj vživeti v igre"

"Eksplozija na zaslonu osvetli celotno sobo z rumeno svetlobo"

Kako deluje...

(1) Ta velika škatla deluje kot vozlišče za vse priveske sistema amBX. Poleg tega je njena naloga tudi, da prepleska površino za vašim monitorjem z vzdušju primerno paleto barv (in oslepi mimoleteče vrabce, če je slučajno usmerjena ravno proti oknu).

(2) Dva ventilatorja sta verjetno najbolj zabaven del sistema. Zmožna sta se vrteti fantastično hitro in enako hitro spet utihniti. Baje so pri Philipsu eksperimentirali celo s proizvajanjem vonjav, a žal večina iger smrdi zgolj po smrti in zažganem mesu.

(3) Ne prevelike luči vseeno dobro nahranijo vaš periferni vid z barvami, ki so neposredno povezane z vsem, kar se dogaja na zaslonu, in so že del najcenejšega paketa Starter Kit.

(4) Večkrat smo že poskusili uporabljati tresoče miške, a so nas vedno spravljale v slabo voljo. Podloga za zapestje je veliko manj nadležna in bo povzročala tudi manj bolečin.

amBX in igre

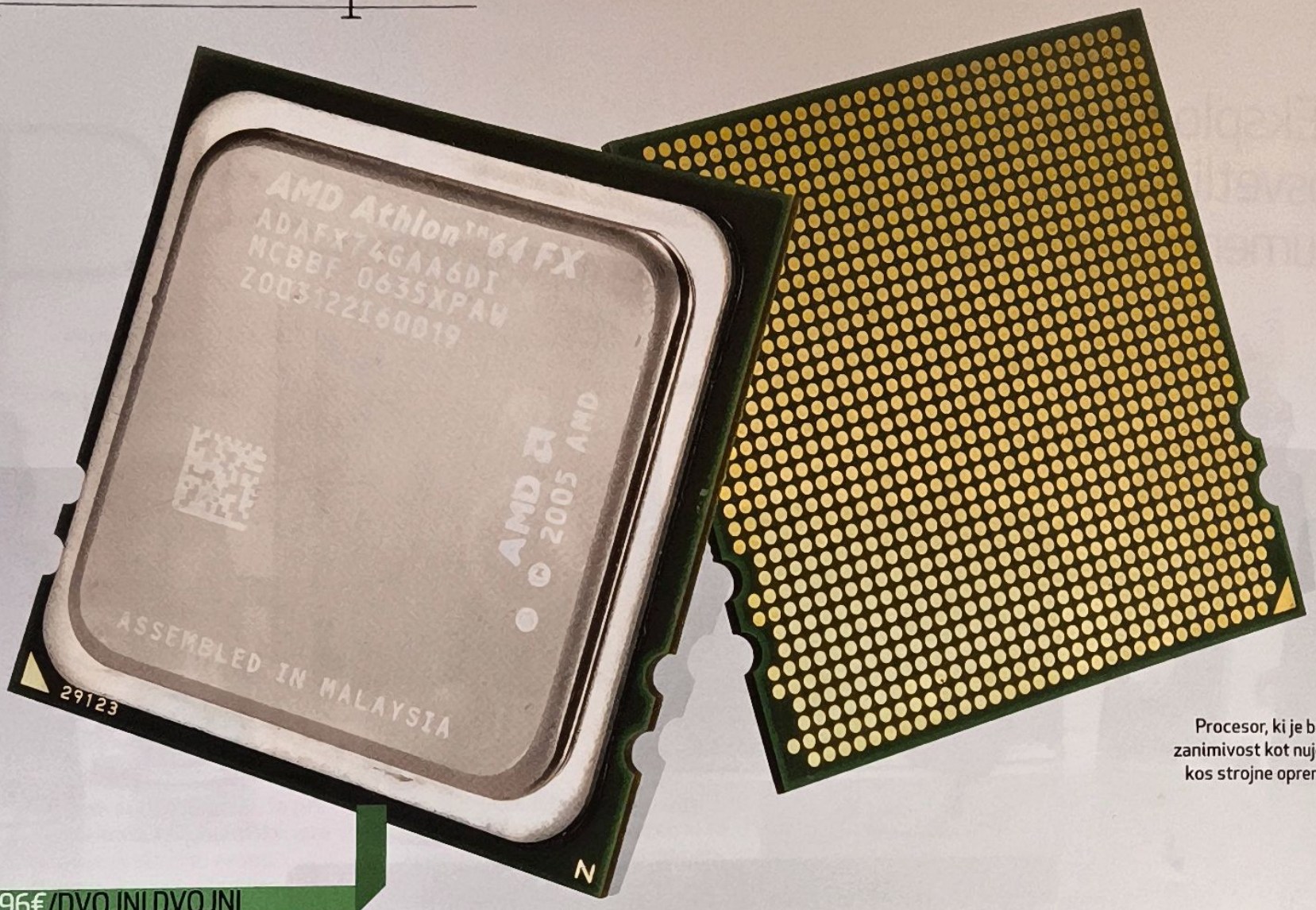
Zaenkrat obstaja samo nekaj iger, ki v celoti izkoriščajo amBX, a je podporo že napovedala cela vrsta založnikov. Trenutno najboljša demonstracija zmogljivosti tehnologije amBX je *Broken Sword 4*, saj je celotna igra skriptirana. A pred vrati jih je še nekaj. Pred kratkim so pri Codemasters potrdili, da bodo predelali *TOCA Race Driver 3*, da bo podpiral pihljanje ob pospeševanju, spektakularno osvetljevanje in vibriranje, ko se čelno nalepite na reklamni pano.

Na predelavo čaka tudi nam ljub simulator množičnega uničevanja, *DEFCON*, ki bi lahko veliko pridobil s svetlobnimi učinki sistema amBX. Si že predstavljamo, kako se bo soba počasi ogrinjala v mrak, ko bo skupaj s človeštvom ugašal glavni zemljevid. Nežno drgetanje naslonajla za zapestja, ko se lansirajo rakete, bi bilo tudi krasno, hvala. Fantje pri Introversion bodo predelali tudi uspešnico *Darwinia*.

Poleg naštetega je samo še *Rail Simulator* podjetja Kuju v celoti skriptiran. Pri Philipsu so obljubili več naslovov, vključno s THQ-jevim *Supreme Commanderjem*. Do takrat pa bo v redu neskriptirana podpora, ki deluje v vseh igrah.

DEFCON Luči se ugasnejo, ko se oglasi smrt.

Broken Sword 4 amBX vam pomaha z zastavo.



Procesor, ki je bolj zanimivost kot nujen kos strojne opreme

1.096€/DVOJNI DVOJNI

AMD ATHLON 64 FX74

Štirijedrna zagonetka je postala še težavnejša

OSNOVNI PODATKI

Cena 1.096€ (262.645,44 SIT)
Na spletu www.amd.com
Frekvenca 3GHz
Predpomnilnik 4x1MB
Podnožje F (1207 nožic LGA)
Procesorji 2 **Jedra** 4
Sistemsko vodilo 2GHz
Proces 90nm SOI

Kljub temu, da so Intelovi štirijedrni procesorji Kentsfield že nekaj mesecev na trgu, še vedno predstavljajo zelo zgodnjo fazo štirijedrne revolucije. Strategija *Supreme Commander* bo prva igra, ki bo znala izkoriščati štiri ločena procesorska jedra naenkrat za boljše delovanje, sledil pa ji bo *Half-Life 2: Episode 2*, ki bo izšel kasneje.

AMD-jev marketinški oddelek je skoval nov izraz, imenovan "megaopravilnost", opisoval pa bi naj hkratno izvajanje več procesorsko zahtevnih opravil – na primer kodiranje visoko-ločljivostnega videa in pretakanje MP3. Prepričevanje lastnikov računalnikov, da bi kaj takšnega celo redno počeli, kaj šele, da bi začutili potrebo po zapravljanju gore denarja za strojno opremo, ki bi jim to omogočila, pa bo najverjetneje trajalo znatno dlje kot je trajalo iskanje prej omenjenega izraza.

To pa tudi pojasni, zakaj ima Intelov Core 2 Extreme X6800 praktično isto ceno kot štirijedrni QX6700. V igrah in enonitnih aplikacijah je trenutno namreč nekoliko hitrejši, kljub temu, da ima dve jedri.

Drugačna rešitev

Če bi nas vprašali, kateri čip naj kupite za jutri, bi vas vsekakor poskusili prepričati v štirijedrnega. Gre za tehnologijo, ki bo v prihajajočih mesecih res dozorela, saj bodo na trgu pristale igre, ki jo bodo podpirale, pa tudi Vista bo spodmaknila stolček izpod zadnjice Windows XP, tako da bomo deležni še operacijskega sistema, ki veliko bolj učinkovito izkorišča več procesorjev. V profesionalnih aplikacijah – kot so programi za obdelavo zvoka, videa, fotografij in 3D – je večnitnost že standard, kot smo videli na testu Kentsfielda, pa se delovanje optimiziranih programov znatno izboljša, ko dodamo več procesorjev. Prav zato smo se blazno veselili AMD-jevega odgovora na Core 2 Quad.

No, pa je tukaj. Quad FX. Tehnologija, ki je bila prej znana kot 4x4, se blazno razlikuje od Intelove rešitve. Prva razlika je v tem, da so Intelovi čipi Core 2 zasnovani popolnoma na novo, Quad FX pa je preprosto par dvojedrnih Athlonov stare šole na eni osnovni plošči.

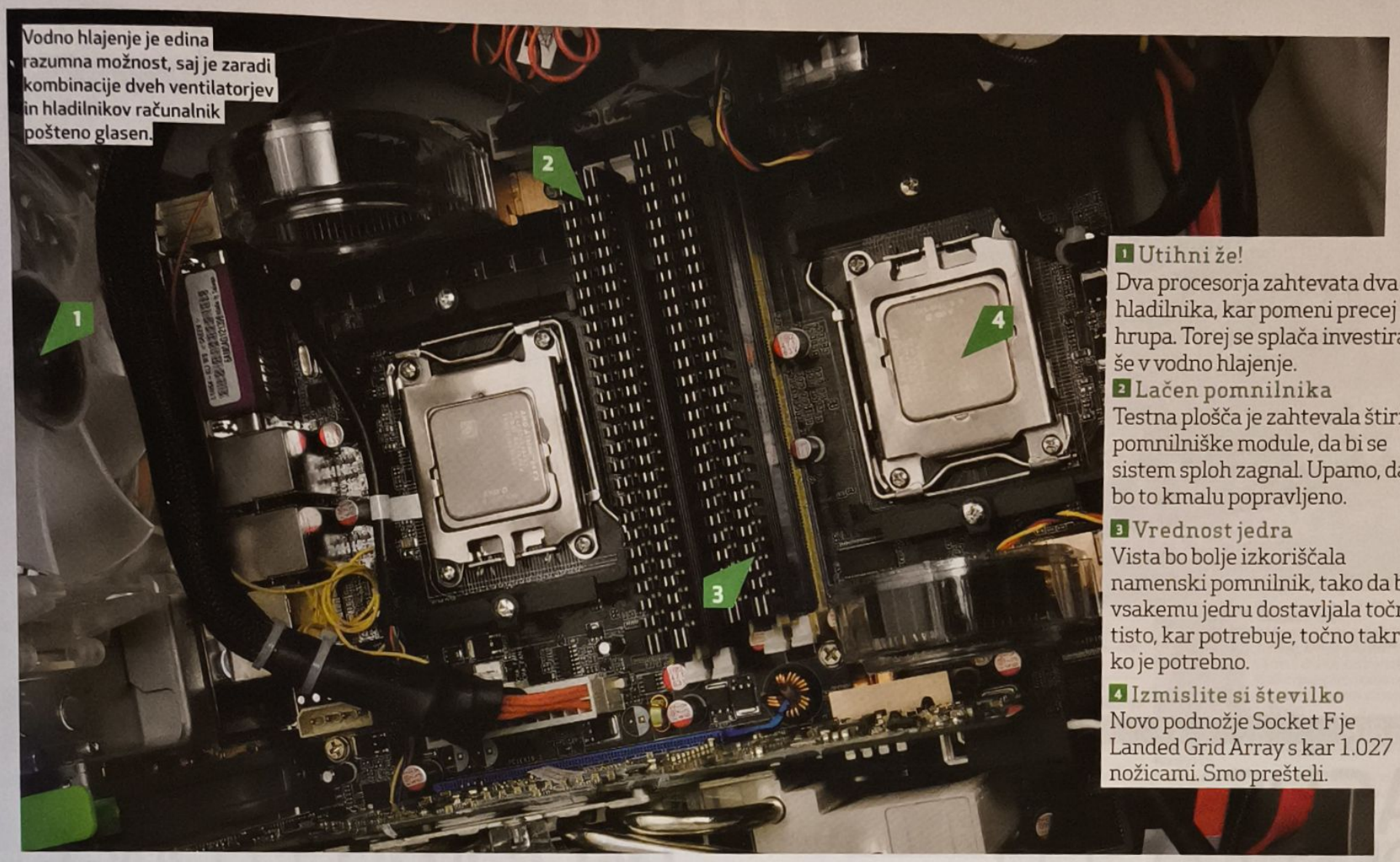
Ena največjih prednosti AMD-jeve 64-bitne arhitekture, zaradi katere se je lahko tako učinkovito spopadel z Intelovimi strežniškimi čipi Xeon, je zmožnost komunikacije med čipi in izmenjava pomnilniških virov prek vodila Hypertransport. Čipi, združljivi s Quad FX, torej čipi družine FX-7x, uporabljajo novo podnožje Socket F, ki ima nekaj več nožic od predhodnika, s katerimi omogoča komunikacijo "Direct Connect" med procesorji. Gre tudi za AMD-jevo prvo zasnovo Landed Grid Array (LGA). To preprosto pomeni, da so nožice na osnovni plošči, namesto na samem procesorju, prvič pa smo to zasnovo videli pri Intelovih procesorjih Pentium in Core.

Zaradi AMD-jevega integriranega pomnilniškega krmilnika, ima vsak čip lastno pomnilniško banko, razdeljeno v dva dela. Drugi čip lahko dostopa do vsake banke prek povezave Hypertransport, seveda pa pri tem žrtvuje nekaj zmogljivosti. To je po eni strani blagoslov, po drugi pa verjetno največja pomanjkljivost Quad FX kot platforme.

Kentsfieldov tekmec

Neodvisni, integrirani pomnilniški krmilnik s podatkovno širino, ki znaša kar 12,6GB/s na čip, pomeni, da obstaja le malo možnosti, da bi kje prihajalo do ozkih grl, tudi če so vsa štiri jedra polno obremenjena in če dostopajo do sistemskega pomnilnika. Intelova rešitev ni tako elegantna, saj ponuja ločen pomnilniški krmilnik, ki je odvisen od hitrosti sistemskega vodila, kadar vsa štiri jedra kričijo po podatkih.

Trenutna težava za AMD pa je, da potencialna ozka grla trenutno



1 Utihni že!
Dva procesorja zahtevata dva hladilnika, kar pomeni precej hrupa. Torej se splača investirati še v vodno hlajenje.

2 Lačen pomnilnika
Testna plošča je zahtevala štiri pomnilniške module, da bi se sistem sploh zagnal. Upamo, da bo to kmalu popravljeno.

3 Vrednost jedra
Vista bo bolje izkoriščala namenski pomnilnik, tako da bo vsakemu jedru dostavljala točno tisto, kar potrebuje, točno takrat, ko je potrebno.

4 Izmislite si številko
Novo podnožje Socket F je Landed Grid Array s kar 1.027 nožicami. Smo prešteli.

"QUAD FX LAHKO KOT PROCESORSKA PLATFORMA ŠE DOZORI"

Štirje elementi

Fantje iz AMD-ja nad rezultati ne bodo zadovoljni, a v tem trenutku (na računalniku z Windows XP) Quad FX preprosto ni dovolj dober

Rezultati testov (z 8800GTX SLI)

	Intel Core 2 Quad 6700	Intel Core 2 Quad 6600	AMD Athlon FX74
OBLIVION (V oklepaju so rezultati v notranjih lokacijah)			
1.280x1.024, 0AF	45,2 (144,07)	41,15 (120,07)	42,10 (132,59)
1.280x1.024, 8AF	42,26 (132,7)	41,92 (114,807)	33,24 (89,38)
2.048x1.536, 0AF	47,7 (147,6)	40,28 (119,36)	41,27 (116,04)
2.048x1.536, 8AF	47 (134,55)	38,81 (120,85)	31,59 (79,58)
F.E.A.R.			
1.280x1.024, 0AA, 0AF	158	129	110
1.280x1.024, 4AA, 8AF	163	113	100
2.048x1.536, 0AA, 0AF	108	100	93
2.048x1.536, 4AA, 8AF	98	102	97
3DMARK 06			
1.280x1.024, 0AA, 0AF	14.716	12.928	12.585
PREY			
1.280x1.024, 0AA, 0AF	203,1	180,3	161,4
1.280x1.024, 0AA, 0AF	189,4	180,2	158,6
2.048x1.536, 0AA, 0AF	163,6	133,9	137,2
2.048x1.536, 4AA, 8AF	136,6	133,4	115,4

niti najmanj ne omejujejo Core 2 Quad. Da bi bilo življenje za AMD še težje, pa mora imeti vsak procesor v novi platformi lasten pomnilnik. Celoten sistem tako potrebuje na primer kar 4GB pomnilnika, da bi se lahko kosal s Core 2 Quad z 2GB pomnilnika (govorimo seveda o zmogljivostnem potencialu), kar bo seveda izjemno drago, če pomislite, da gre za sistem visokega razreda, ki potrebuje hiter pomnilnik, da bi bil dejansko izkoriščen.

Dodaten udarec za AMD je fizična postavitev pomnilnika – vsaj na Asusovi osnovni plošči, s katero smo platformo testirali, ki pa je trenutno tudi edina plošča s podporo za Quad FX na trgu. Vse štiri reže (dve na čip) so stlačene med procesorja, tako da ni dovolj prostora za večje, tišje hladilnike.

Če bi bile to edine logistične težave, ki smo jih imeli na testu, se ne bi pritoževali. Vsak procesor namreč potrebuje kar 125W energije. To seveda pomeni, da lahko k ceni dodatnega pomnilnika in neverjetno drage osnovne plošče prištejemo še resno zmogljiv napajalnik.

Prav žalosti nas, da je imel AMD še pred kratkim čipe, ki smo jih lahko brez slabe vesti priporočili prej kot katerokoli Intelovo rešitev v tistem času. Procesorji so bili manjši, bolj učinkoviti, hladnejši in naprednejši, za iste zmogljivosti pa je bilo potrebno odšteti znatno manj denarja. Na vseh teh področjih pa Quad FX trenutno žal popolnoma pogori. Le oglejte si rezultate naših testov. AMD-jev najzmogljivejši par procesorjev FX-74 ni le dražji od Intelovega najdražjega čipa QX6700 (1.096€ proti 1.055€ po zadnjem štetju), temveč je tudi manj zmogljiv kot Q6600, za katerega boste odšteli slabih 920€.

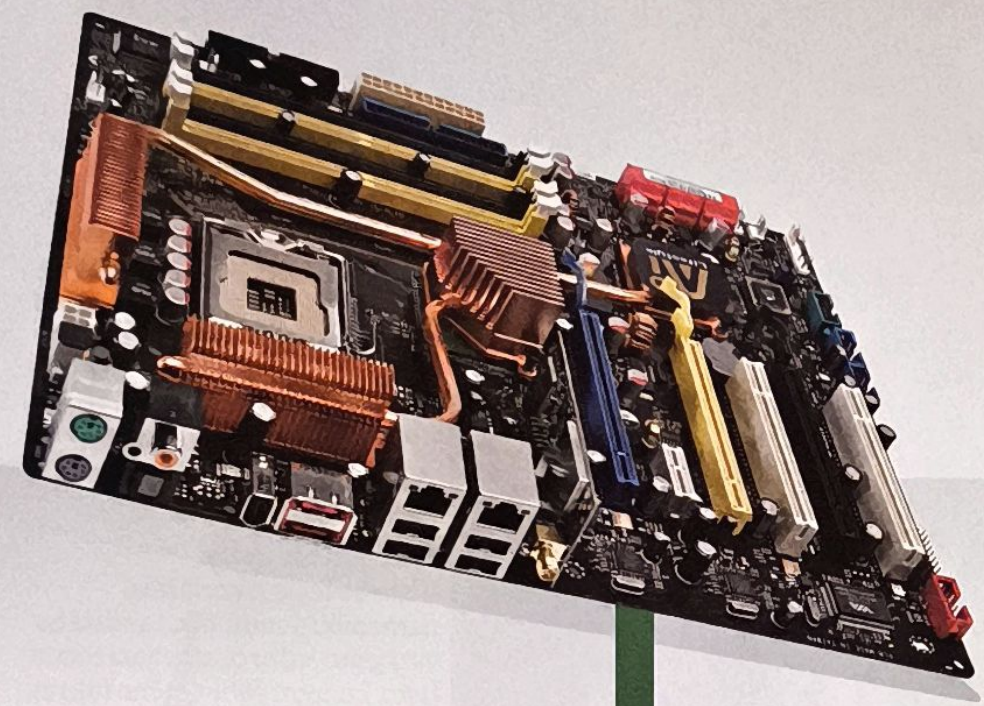
Quad FX pa lahko kot procesorska platforma še dozori. V razvoju je nova revizija Athlonov, na račun katere bi se naj AMD spet pošteno vključil v dirko z Intelovo miniaturno arhitekturo Core, prav pretkano upravljanje s pomnilnikom pa bo tudi mogoče pokazalo vse svoje prednosti, ko se Vista in "megaopravilnost" pošteno primeta. Trenutno pa je bolj zanimivost. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Tekmec za Kentsfield
- Počasnejši kot Q6600
- Energetsko požrešen
- Glasen in drag

Zanimiv predfilm za glavno večjedrno predstavo, v kateri je glavna zvezda še vedno Intel.

68



215,80€/OSNOVNA PLOŠČA

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

ASUS P5N32-E SLI

Kupčija stoletja...

OSNOVNI PODATKI
Cena 1.721,04€ (412.420,03 SIT)
Podnožje LGA775
Nabor nForce680
Na spletu www.asus.com
Grafi ka 2 x PCI-E (SLI)

NVidiin nabor nForce 680i se je že pošteno zasidral na trgu, in prav ta nabor je tisti, ki skrbi za usklajeno delo komponent na tej Asusovi osnovni plošči. Glede na to, da je nabor 680i že zdaj praktično legenda za navijanje, kot smo videli na EVGA 680i, nas je seveda zanimalo, kaj zmore Asusova izvedba na tem področju. Z veseljem vam sporočamo, da nismo bili razočarani.

Kar zadeva zmogljivosti pri privzetih nastavitvah lahko rečemo, da ta plošča iz komponent iztisne največ, kar te zmorejo. S procesorjem Core 2 Quad 2,66, 2GB 1.066MHz pomnilnika in čisto povprečnim Radeonom X1950 Pro je Oblivion brez težav delal pri zdravih 34 slikah v sekundi (ne pozabite, da je vsak rezultat nad 30 slik v sekundi poseben bonus v tej Bethesdini mučilnici za računalnike). Nato smo skočili še v BIOS in se lotili kaplje navijanja. Množilnik za procesor smo zvišalo do x12, pa je naš Core 2 Quad kar naenkrat čisto stabilno delal pri 3,2GHz, to pa je izvajanje igre brez težav dvignilo na 39 slik v sekundi. S ploščo nam do izida revije ni uspelo naviti še pomnilnika in grafične kartice, a upamo staviti, da bi lahko na ta način iz *Obliviona* iztisnili še kar nekaj dodatnih slik v sekundi.

Vse našteto pa niso najboljše lastnosti te plošče. Ne. Najboljša lastnost je cena, ki jo je potrebno odšteti za podporo za Core 2 Duo in Quad in fantastičen potencial za navijanje, v paketu pa je celo ločena zvočna kartica na PCI-E. Temu pa se je res težko upreti, kajne? ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Podpora Quad-Core
- Možnosti za navijanje
- Cena
- Odlične zmogljivosti

Prva "cenejša" plošča z naborom 680i, ki je tudi vredna nakupa. Kaj je narobe z vami? Omislite si jo!

92

1.721,04€/30-PALČNI MONITOR

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

HEWLETT PACKARD LP3065

Imate kje spravljen kak kup denarja?

OSNOVNI PODATKI
Cena 1.721,04€ (412.420,03 SIT)
Na spletu www.hp.com
Velikost 30 palcev (širok zaslon)
Ločljivost 2.560x1.600 pri 60Hz
Vhodi 3 x DVI
Kontrastno razmerje 1,000:1
Odzivni čas 12ms

Pomlad prihaja, a v naših pisarnah je še vedno pošteno hladno. Še dobro, da imamo to srečo, da lahko pišemo opis tega pošastnega monitorja, ki oddaja dovolj toplote, da lahko ob njem celo porjavimo. Pa še krasen je. Seveda smo potrebovali nekaj časa, da smo se privadili na višino in širino vidne površine in končno našli ikone, ki smo jih iskali, a nas to niti malo ni motilo.

Slika na tem monitorju je neverjetno ostra, barve pa so jasne in žive. Pa še pravi dragulj za igre je. Odzivni čas je prav dostojen, čeprav ni najkrajši na trgu, a med igranjem ni vidnih sledi ali zameglitve. Najbolj krasno pa je, da ob njem celo Dellov 30-palčni gigant deluje malce sprano. O, da.

Na obeh monitorjih smo si privoščili hitro rundo deathmatcha v *Quakeu* in vmes na hitro zamenjali monitorje. Ugotovili smo, da je HP-jev zaslon na splošno malce temnejši, barve pa so veliko bolj izrazite in bogate. Sicer je za svojih 300€ dražji od Della in znatno zajetnejši, a če preživite veliko časa pred monitorjem, ni ravno pomembno, če tehta pol tone, kajne?

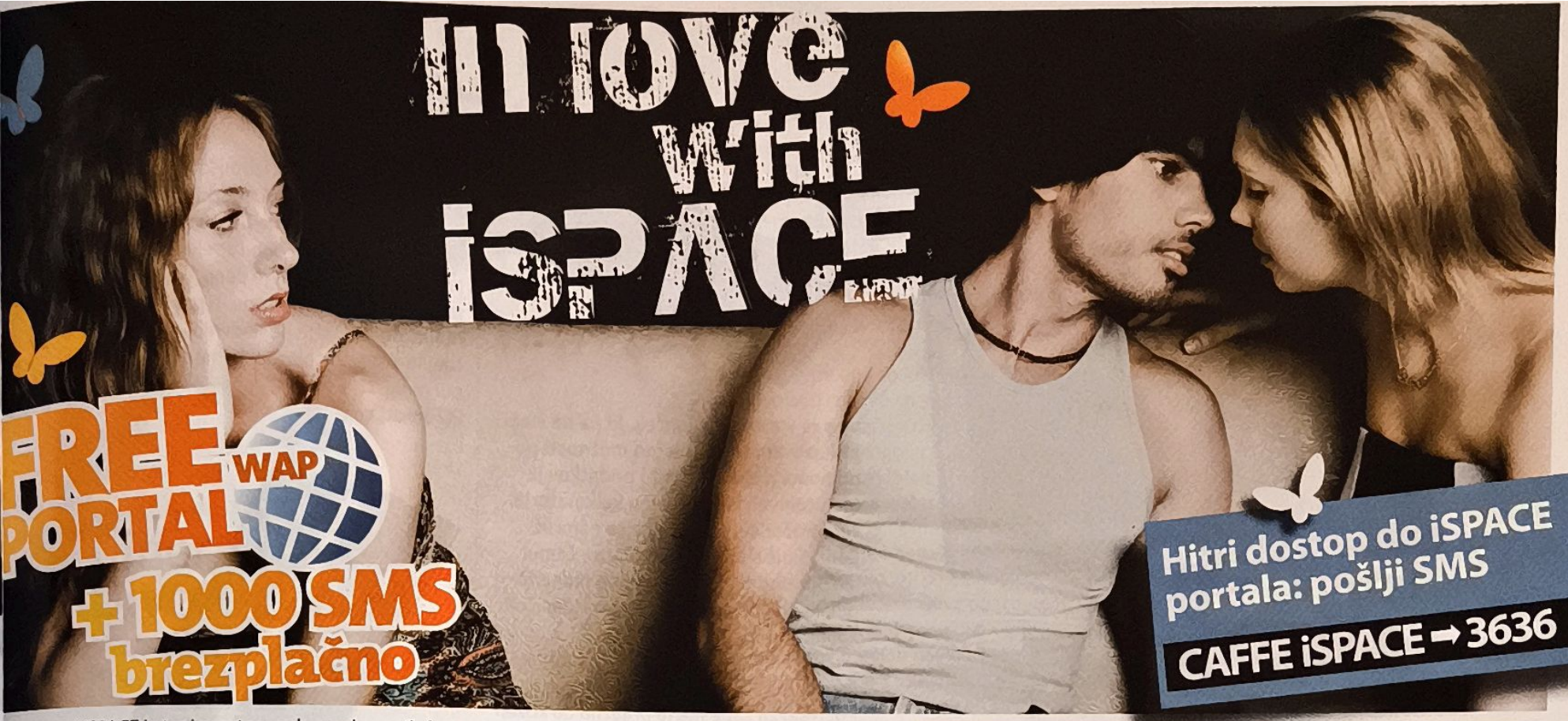
Možnosti za nadzor svetlosti monitorja so sicer precej omejene, a gonilniki za grafične kartice omogočajo toliko različnih nastavitev, da to ne bi smel biti problem, če imate na mizi ploski monitor teh dimenzij. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Večji od Mrazovega stanovanja
- Izrazite, bogate barve
- Nooooro drag
- Malce temen

Monitor je velikanski, igranje je užitek, večopravilnost pa mana z nebes.

90



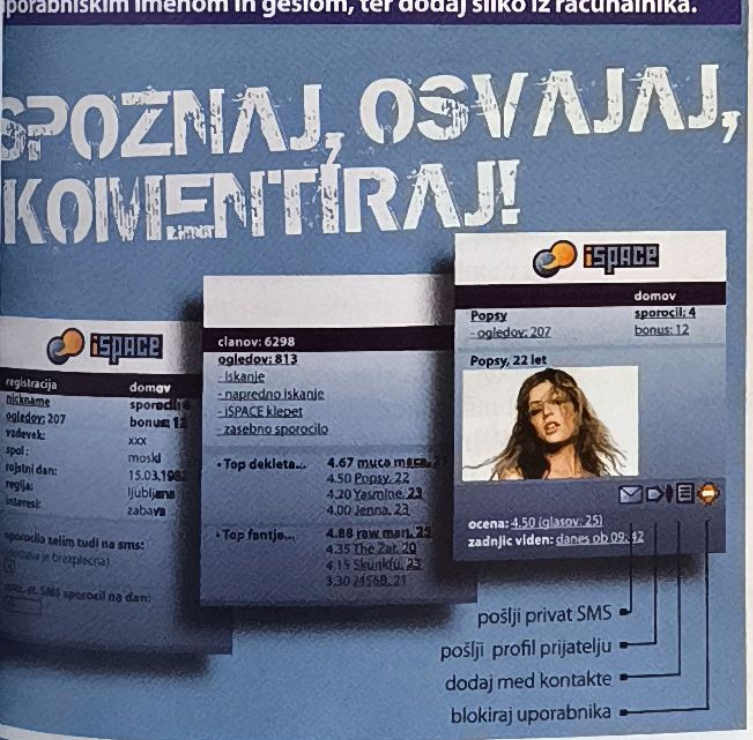
lega portal iSPACE je tvoj prostor, vedno poln novih fac, je sexy in cool. PACE je wap portal, do katerega lahko dostopaš kar preko svojega obilca kjerkoli te zagrabi.

rijava v iSPACE

1. Registriraj se, pošlji SMS CAFFE iSPACE ➡ 3636
2. Sledi prejeti WAP povezavi.
3. Vpiši uporabniško ime in geslo.
4. Nadaljuj na vpis profila, dodaj podrobnosti in sliko.

odaj profilu fotko na enega od možnih načinov:

1. Ob prijavi poišči sliko v spominu telefona, ter jo dodaj profilu.
2. Pošlji MMS na naslov slike@ispace.si
3. Obišči spletno stran www.ispace.si, prijavi se z ustvarjenim porabniškim imenom in geslom, ter dodaj sliko iz računalnika.



Med nami je nova mobilna storitev za vse, ki jim je dolgčas, si želijo klepeta, dopisovanja, druženja, komentiranja in številnih ugodnosti, kot so VIP vstopi na partije, free drinki na zabavah, hude mesečne nagradne igre, ipd. Ta mesec kot član sodeluješ tudi v nagradni igri za novi iPOD Nano! **Člane iSPACE-a poleg ostalega čaka tudi 1000 brezplačnih SMS sporočil, ki jih lahko izkoristijo v vseh omrežjih.** iSPACE ima skratka vse kar rabiš za lajf.

Kaj iSPACE portal omogoča:

Portal iSPACE omogoča brezplačno iskanje sorodnih duš po številnih kriterijih, bodisi naj bo to za flirt, ljubezen ali preprosto iskanje novega prijateljstva... Je multi-zabava na mobilnem telefonu, ki omogoča ustvarjanje lastnega profila s fotografijo in ostalimi podatki. Telefonske številke so anonimne, tečnobe pa lahko tudi preprosto blokiraš.

iSPACE omogoča tudi pogovore na različne teme kot so prihajajoče zabave, ljubezen in sex, ostali izpadi, ipd… Ustvariš in pregledueš lahko foto galerije, komentiraš in ocenjuješ profile drugih, ustvariš listo prijateljev, osebam, ki so ti všeč pa pošlješ anonimno SMS sporočilo. Tako ti ne bo potrebno čakati ure in tedne na odgovor, ko se bo iskana oseba ponovno priklopila na internet. Preskoči v svet mobilne zabave!

Največji zabavni portal je razširjen tudi na internetni strani: **wap.ispace.si** in **www.ispace.si.**

Maja,
nebesno znamenje: ribi, **poslušam:** R&B, rap, yugo, **hobiji:** kino, narava, žuranje, glasba , **življenjski stil:** družba, muska, ples..call me

Tadej,
postava: suha, **opis:** fant s Štajerske, **zanimanje:** nogomet, flirt, žur...

DJ Ra-Dawe,
rojstni dan: 30.06.1978, **zanima me:**frendi, veza, **poslušam:** dance, jazz, rock, slovenske, **hobiji:** branje, kino, ples, narava, potovanja, šport, domače živali, glasba, **življenjski stil:** kadilec, delam, **opis:** V dvoje je najlepše, zato zelim spoznati luštno, pošteno, zabavno, energično, komunikativno, žensko za zvezo.

Hudick, 16 let
nebesno znamenje: tehtnica, **poslušam:** rock, techno, punk, **življenjski stil:** nekadilec, srednješolec , **opis:** Luštn športnik

Nicky (26)
rojena: 16.01.80 , **višina** 168 cm, **hobi**: kino, gluma, ples..., **posluša:** yugo, pop, dance..., **zanimanje:** flirt in zabava.

Sonček
znamenje: vodnar, **opis:** zgovorna primorka, kadilka, žurerka, študentka..., **posluša:** vse kar je trenutno na sceni.

Bellatrix, 24 let
nebesno znamenje: rak, **zanima me:** firbec, **poslušam:** rock, klasika, **hobiji:** branje, kino, ples, narava, šport, kulinarika, žuranje, glasba,

ANCHY1, 16 let
nebesno znamenje: lev, **hobiji:** ples, šport, žuranje, glasba, **življenjski stil:** kadilec, pijem v družbi, srednješolec, **opis:** Nisam to što misliš-samo jedna PLAVUŠA..;)

:P MTA :P, 13 let
nebesno znamenje: lev, **zanima me:** flirt, frendi, zabava, **poslušam:** rock, punk, metal, vse, yugo, **hobiji:** kino, ples, šport, domače živali, žuranje, **življenjski stil:** nekadilec, pijem v družbi, osnovnošolec, **opis:** 160cm, 43 kg, zeleno-rjave oči, za ostalo pa uprašite

Marjeta, 16 let
nebesno znamenje: rak, **hobiji:** žuranje, **življenjski stil:** nekadilka, pijem v družbi, srednješolka, **opis:** kratke rjave lase, modre oči, 174 cm, 56 kg, rada smučam in igram odbojko

Konjo115
zanima me: flirt, zabava, veza, **hobiji:** kino, ples, šport, umetnost, **opis:** Črni lasje, športne postave, žurer...

mely
rojena: 10.11.84, **postava:** manekenska, **zanimanje:** flirt, zabava in še marsikaj več...

Vancyka, 19 let
nebesno znamenje: oven, **hobiji:** glasba, **opis:** Oj, sem štajerka, rada bi chatala.

PETER, 30 let
nebesno znamenje: devica, **hobiji:** branje, kino, narava, potovanja, šport, domače živali, žuranje, glasba, **opis:** Velik sem 1,83 m. Rad poslušam pop, dance glasbo. Moji konjički so: poslušanje glasbe, branje, sprehodi v naravo s psom...

Onna, 22 let
nebesno znamenje: ribi, **poslušam:** R&B, rap, yugo, **hobiji:** kino, narava, žuranje, glasba , **življenjski stil:** nekadilec, pijem v družbi

Xantja
zanima me: zabava, veza, **hobiji:** branje, ples, potovanja, domače živali, žuranje, glasba, umetnost , **življenjski stil:** kadilec, ne pijem, vegetarijanec, študent, **opis:** blond lasje rjave oči! rada pišem epske pesmi, pojem, pišem svojo knjigo!

Meci, 21 let
nebesno znamenje: vodnar, **zanima me:** flirt, frendi, firbec, zabava, veza, **polušam:** rap, yugo, **hobiji:** kino, šport, domače živali

Dr Marjan, 19 let
nebesno znamenje: strelec, **zanima me:** zabava, **opis:** Sem pravi gorenjski kerlc iz Jesenic

Snoopy, 25 let
nebesno znamenje: rak, **hobiji:** narava, **opis:** Preprost rakec. Več kasneje.

Cvetka, 20 let
zanima me: zabava, **poslušam:** dance, rock, reagge, house, **opis:** Bodoča strojnica, ki rada žura.

Živahna, 16 let
zanima me: flirt, frendi, zabava, **poslušam:** dance, rock, house, techno, punk, yugo, **življenjski stil:** ne pijem, srednješolka...

Anjica, 14 let
nebesno znamenje: strelec, **hobiji:** kino, moda, glasba, **poslušam:** pop & jazz. **opis:** Prijazna, živahna simpatična modrooka strelka ki rada se zabava, hodi vn s frendi in flirta po internetu. Kontaktiri me, ne bo ti žal!:)

Banci, 20 let
hobiji: ples, potovanja, šport, žuranje, glasba, **opis:** Sem vedno nasmejana, rada žuram, rada mam vse kar je roza, rada mam male otročičke, obožujem hitre nagle odločitve, če pa koga še kej zanima, naj me pa sam praša!

sheeQa, 20 let
ebni podatki: punca iz Ljubljane, **nebesno mnenje:** škorpijon, **zanima me:** frendi, firbec...

n aa, 14 let
esno znamenje: lev, **zanima me:** flirt, **opis:** če ateri fant star 15 do 18 naj piše

ni, 17 let
esno znamenje: tehtnica , **opis:** čist na kratko... bl na izi čouk, skos dobre vole;).....

***pinky*,** 16 let
poslušam: house, techno, hobiji: kino, narava, potovanja, šport, glasba, **življenjski stil:** nekadilec, pijem v družbi, srednješolka

Sisy, 22 let
nebesno znamenje: tehtnica, **hobiji:** branje, ples, žuranje, glasba , **opis:** Črnolaska, modrih oči, 167/50, rada spoznavam nov folk in žuram

MačkicA, 16 let
Osebni podatki: fejst ljubljančanka, **nebesno znamenje:** kozorog, **zanima me:** flirt, frendi, firbec, zabava, **hobiji:** kino, ples, potovanja, žuranje, glasba, **opis:** živahna.. Simpatična... ;) Črne in pink lase, rjavo-zelene prečudovite očke.

Ventage S.
znamenje: lev, **postava:** atletska, **višina:** 195 cm, **opis:** modre oči, študent, po naravi vesel, **hobi:** vsi športi, knjige, kolekcija stripov..., **posluša:** samo slovensko glasbo, **zanimanje:** želim spoznati kako prijetno punco za redno druženje.

Barby
postava: suha, **znamenje:** dvojčka, **opis:** zelene oči, polne ustnice...

Incmos, 25 let
nebesno znamenje: devica, **zanima me:** flirt, zabava, veza, **opis:** Lušen tip

Pinokio
postava: suha, **opis:** dijak, **zanimanje:** nogomet, flirt, žur...

Meli, 20 let
nebesno znamenje: vodnar, **zanima me:** zabava **poslušam:** house, yugo, **hobiji:** žuranje, **življenjski stil:** študent

Jessy, 24 let
ocena: 3.79 (glasov: 19), **zadnjič viden:** 4 dni nazaj, **Osebni podatki:** punca iz Kopra, **nebesno znamenje:** strelec, **poslušam:** rock, reagge, house, **hobiji:** narava, potovanja, šport, domače živali, **življenjski stil:** kadilec, pijem v družbi, študent, **opis:** Karkol NORGA..jst sm ZA!!! ;)

Marjetka
postava: manekenska, **opis:** vroča študentka, ki ti lahko polepša prosti čas, **zanimanje:** flirt, sex...

omoč in informacije: 031 200 000 | **wap.ispace.si** | **www.ispace.si**

ACE je naročniški servis, ki ti omogoča neomejeno brezplačno zabavo! Za pomoč pokli 031 200 000. Odjava: CAFFE iSPACE STOP 3636. Podprta je večina telefonov z WAP povezavo. Z uporabo se strinjaš s splo nimi pogoji in pravili na www.kitio.com. Naročnik asa je Kitio Mobile d.o.o. . Ponudnik in izvajalec storitve je Kitio mobile d.o.o., podprto s tehnologijo MICCA. Prenos sporočil poteka eko omrežij družb Mobitel d.d., Debitel d.d. in Simobil d.d. Prenos GPRS podatkov se dodatno obračuna po ceniku operaterja.

iSPACE

Oprema Opisi

NAMIZJE/MONITOR

Belinea 22W Artistline

Cena 360,84€ (86.471,70 SIT)
Proizvajalec Belinea
Na spletu www.belinea.com www.pcplus.si

Poceni 22-palčni široki monitorji LCD so očitno postali trend. V prejšnji številki opisan liyama E2200WS-B je glasno opozoril na kvaliteto nizkega cenovnega razreda velikih monitorjev.

Belinea 22W Artistline se ponaša z odzivnim časom 5ms (gtg), kontrastnim razmerjem 1000:1 in 300cd/m2 svetilnosti - točno toliko kot liyamin model. Artistline ne premore niti danes že obveznega izhoda DVI– zanaša se na "dobri" stari priključek VGA - in temu primerno kvalitetno prikazuje sliko. Barve so sprane in prežgane, robovi monitorja pa so temnejši od centra. Vidni kot je rahlo boljši od konkurenčnega, vendar ne toliko, da bi mu slednje lahko šteli v prid. Ob poskusu kalibriranja monitorja (navsezadnje se ponaša s ponosnim imenom Artistline) boste naleteli na sovražen uporabniški vmesnik, ki vam dovoli nastavljanje svetlosti in kontrasta (o kakšni vrednostih gama lahko sanjate). 22W sicer omogoča ročno nastavljanje vrednosti RGB in celo ima dva prednastavljena profila 6500K (tople barve) in 9300K (hladne barve), vendar je vse skupaj bolj klavrno. Edina svetla točka monitorja je, da za dobrih 300€ dobite velik monitor LCD z zvočniki brez mrtvih piksov. ¤ PCF

PCFormat Ocena **72**

PISARNA/TIPKOVNICA

Trust KB-1600

Cena 20€ (5.272,08 SIT) Proizvajalec Trust
Na spletu www.trust.com www.trion.si

Tale tipkovnica je zelo očitno namenjena pisarniškim uporabnikom. Na tipkovnico je vgrajen zaslonček, ki pa ne služi prikazovanju kakšnih (po možnosti popolnoma nepomembnih) podatkov iz iger, temveč je kar zaslon kalkulatorja. Numerični del tipkovnice se namreč lahko uporablja kot kalkulator, čemur služijo tudi dodatne tipke ob numeričnih, ki jih običajno najdemo na klasičnih kalkulatorjih.

Sama tipkovnica je čisto spodobna, čeprav je za naš okus malce prenizka. Počivalo za zapestja je prijazno do kože, tipke pa imajo spodoben hod in še zdaleč niso nesramne do prstov. Delo s tipkovnico je tako zelo udobno. Ena redkih stvari, ki nam v bistvu ni bila všeč, je večsmerni gumb za krmiljenje multimedijskih aplikacij, ki ne daje dobrega občutka, pogosto pa se tudi zaziba v napačno smer. ¤ PCF

PCFormat Ocena **78**

OPREMA V UPORABI

Logitechovo miško MX Revolution (opis ste lahko prebrali prejšnji mesec) uporabljam že od božiča in sem popolnoma zaljubljena. Ker nisem ravno Fatal1ty (še dobro...) in imam reflekse kot povprečna mrtva kobila, je brezžična miška zame popolnoma dovolj. Oblika je odlična, teža prav tako, kolešček pa lahko spravim v prosto vrtenje, tako da je pomikanje po izjemno dolgih dokumentih praktično zabavno. Ljubezen na prvi, drugi in zadnji pogled, bi temu rekli.
Barbara Banovič, namestnica urednika

KOMUNIKACIJA/SPLETNA KAMERA

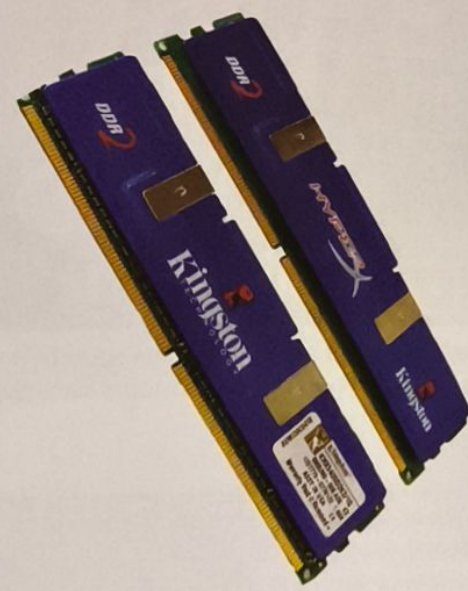
Creative Live! Cam Optia

Cena 69€ (16.535,16 SIT)
Proizvajalec Creative
Na spletu www.creative.com

V zadnjih desetih letih se je trg digitalnih kamer in fotoaparatov neverjetno razvil, zdaj pa se zdi, da so proizvajalci malce upočasnili tempo. Danes lahko kupite osnovni digitalni fotoaparat za približno isto ceno, kot jo Creative zahteva za Live! Cam Optia, od njega pa lahko pričakujete ločljivosti, ki precej prekašajo tole spletno kamero.

Kameri je priložen res zajeten kup programske opreme za fotografiranje, snemanje videa v formatu WMV in klepetanje prek interneta, v paketu pa je tudi program za obdelavo, s katerim lahko vse našteto spojite. S priloženimi programi lahko sicer izboljšate ostrino in barve na slikah in posnetkih, a kvalitete same slike s tem ne boste ravno izboljšali. Boljši CCD bi bil vsekakor bolj privlačen za zahtevano ceno. Če odštejemo priložene programe in privlačno oblikovanje, Optia ne nudi nič kvalitetnejše slike od spletnih kamer, ki stanejo pol manj. ¤ PCF

PCFormat Ocena **73**



SISTEM/POMNILNIK

Kingston HyperX KHX8500D2K2/1G

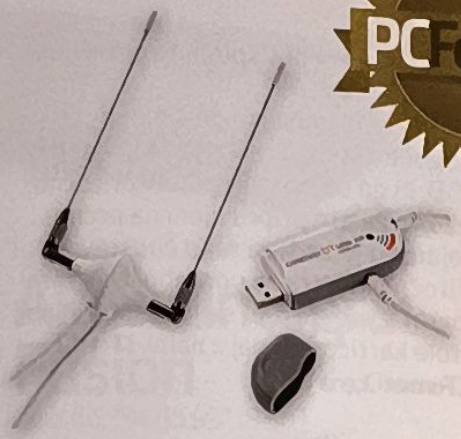
Cena 271,20€ (64.990,37 SIT)
Proizvajalec Kingston
Na spletu www.kingston.com
http://trgovina.tri-pet.si

V modernem računalniku ni več prostora za pomnilnik DDR, to je jasno. In če se že odločate za nakup, se splača vreči oko na priznano znamko, kar Kingston vsekakor je. Ta komplet sestavljata dva pomnilniška modula PC2-8500, torej 1.066MHz modela, vsak po 512MB.

Z družino pomnilniških modulov HyperX Kingston cilja predvsem na igralce in računalniške zanesenjake, zato nas ne čudi, da se je na testu tudi ta komplet odlično obnesel. Kljub nazivnim latencam, ki znašajo 5-5-5-15. Procesor smo v sistemu s tem pomnilnikom uspeli naviti za kar 20%, res pa je, da samega pomnilnika nismo mogli prepričati, da bi deloval pri frekvenci, ki je višja od nazivne. Kljub temu pa je že 1.066MHz impresivna vrednost v tem trenutku, tako da zaenkrat za navijanje niti ni potrebe.

Cena 1.066MHz pomnilniških modulov trenutno ni ravno najbolj prijazna do naših žepov, a je ta komplet eden cenejših na trgu, tako da je vreden ogleda. ¤ PCF

PCFormat Ocena **82**



ZABAVA/TV KARTICA

Cinergy DT XS Diversity

Cena Ok. 115€ (27.558,60 SIT)
Proizvajalec Terratec
Na spletu www.terratec.com

Brihtne glavce pri Terratecu so uspele v tole majceno ohišje, ki skriva Cinergy Hybrid, spraviti kar dve kartici DVB. Če resno razmišljate o prihodnosti in želite investirati v digitalno televizijo, boste lahko s to kartico gledali en program in snemali drugega, česar marsikatera kartica DVB-T na vodilu PCI ne zmore.

Brihtne glavce pri Terratecu so uspele v tole majceno ohišje, ki skriva Cinergy Hybrid, spraviti kar dve kartici DVB. Če resno razmišljate o prihodnosti in želite investirati v digitalno televizijo, boste lahko s to kartico gledali en program in snemali drugega, česar marsikatera kartica DVB-T na vodilu PCI ne zmore.

Ta kartica pa ima še enega asa v svojem majcenem rokavu, in sicer način Diversity, ki se poveže z dvema ločenima signaloma in omogoča boljši sprejem, tudi če se precej hitro premikate. To smo preizkusili na vlaku iz Maribora v Ljubljano, pa nam ni ravno uspelo, a smo prepričani, da je imelo s tem kar nekaj opraviti dejstvo, da smo sedeli v veliki kovinski škatli. V krajih z dostojno pokritostjo nismo videli posebne razlike v kvaliteti slike v tem načinu, tako da se verjetno bolj splača vztrajati pri bolj uporabni možnosti uporabe dveh kartic. Programska oprema je ista, kot jo imajo druge kartice Cinergy Hybrid: nekomplicirana, intuitivna in polna dodatnih možnosti. Čeprav imajo kartice Hauppauge podobno programsko opremo in so velo cenejše, je tale napravica z dvema sprejemnikoma neprimerno lepša in ima boljši daljinski krmilnik. Po našem mnenju je vsekakor vredna zahtevanih 75 evrov. ¤ PCF

PCFormat Ocena **86**

POMNILNIK/KARTICA SD

OCZ 2GB Secure Digital Dual SD card

Cena Ok. 45€ (10.738,80 SIT)
Proizvajalec OCZ
Na spletu www.ocztechnology.com

Povzetek tele pomnilniške kartice bi bil tak: dejansko uporabna in prekleto inovativna. Takšnih izjav vsekakor ne bi pričakovali, ko berete opis kartice SD, a je OCZ-jeva kartica Dual SD točno takšna. Gre za kartico SD standardne velikosti, torej takšno, ki lepo sede v večino digitalnih fotoaparatov, a za spravljanje podatkov z

predstavljajte si
najhitrejši prenos podatkov
na vašem telefonu.

SGH-Z560

SAMSUNG

v Sloveniji
ekskluzivno pri Mobitelu

OSLOVNE ENOTE

RIBOR, QLANDIA - Cesta proletarskih brigad 100
OVLJE, SPAR CENTER - Trg svobode 14
ŠKO, PC TA-BU - Cesta krških žrtev 141
JE, PLANET TUŠ - Mariborska 128
ANJ - Koroška cesta 53c
CE - Alpska cesta 37a

janus TRADE

MOBILNO/DLANČNIK

FUJITSU SIEMENS POCKET LOOX T830

Cena 710,23€ (170.199,52 SIT)
Proizvajalec Fujitsu Siemens
Na spletu www.fujitsu-siemens.com
www.avtera.si

Če ste ob pogledu na sliko pomislili, da gre za le še en pametni telefon, pomislite ponovno. Pocket LOOX T830 je na papirju pravi mojster za vse - dlančnik, mobilni telefon, digitalni fotoaparat in kamera ter naprava GPS, istočasno pa ni prevelik, tako da je celo prijeten za uporabo.

Dlančniški del naprave poganja Microsoftov operacijski sistem Windows Mobile 5.0 Phone Edition z že znanim vmesnikom in možnostmi ter seveda privzetimi programi. Žal za modul GPS ni nobene posebne programske opreme, tista, ki je nameščena, pa omogoča pregled povezav s sateliti in določanje točke začetka potovanja, tako da lahko najdete pot nazaj. Če boste želeli GPS res izkoristiti, torej računajte na dodaten (ne ravno zanemarljiv) strošek za programsko opremo.

Sam dlančnik je kvalitetno izdelan in prijeten za uporabo. S pravo tipkovnico QWERTY na spodnji strani ohišja je pisanje sporočil in vnašanje podatkov v napravo izjemno enostavno. Kompromis, ki so ga morali pri Fujitsu Siemensu skleniti za to tipkovnico, pa je manjši zaslon, ki ima diagonalo le 2,4 palca in ločljivost 240x240. Glede na vse, kar T830 ponuja, pa je manjši zaslon kompromis, s katerim smo pripravljeni shajati, a je res, da je na trgu kar nekaj naprav, katerih proizvajalci se vgradnje tipkovnice niso lotili na račun zaslona.

Zadnja stvar, ki nam ni bila najbolj všeč, pa je pero za vnos. To je namreč pretanko in deluje preveč plastično, da bi mu zaupali dolgo življenjsko dobo, istočasno pa je tudi ploščato, zato ga ni ravno prijetno držati. Vseeno pa je naše mučenje preživelo brez teženj po umiranju, tako da se o dolgoživosti mogoče tudi motimo. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Procesor Intel XScale PXA270, 416MHz;
Pomnilnik 128MB ROM, 64MB RAM;
Operacijski sistem Windows Mobile 5.0 Phone Edition **GSM:** 900/1800/1900MHz
Povezljivost: USB, Bluetooth, WiFi

- ✓ Modul GPS
- ✓ Tipkovnica QWERTY
- ✗ Majhen zaslon
- ✗ Pero

Ličen, ravno prav velik in odlično opremljen pametni telefon. Idealen za vse, ki nosijo delo s sabo in včasih ne vedo, kje so.

81

nje na računalnik sploh ne potrebujete čitalnika.

Na enem koncu je ohišje namreč mogoče sneti, in razkrije se konektor USB, ki ga samo zadegate v priročno režo, in že ste pripravljeni na prenos. Dejansko je zadeva tako enostavna, priročna in hitra za uporabo. Naš fotoaparat v uredništvu se je resno zaljubil v tole kartico, skupaj z nami. ¤ PCF

PCFormat Ocena **88**

SISTEM/NOTESNIK

MSI Megabook L745

Cena 1.673,25€ (400.977,63 SIT)
Proizvajalec MSI
Na spletu www.msicomputer.com
www.pcplus.si

MSI nas je doslej že presenetil z nekaj odličnimi modeli notesnikov, a je L745 malce mešan blagoslov. Gre za precej privlačen, tanek in dokaj lahek 17-palčni model z odličnimi specifikacijami: Intel Core Duo T5600 (1,83GHz), 1GB pomnilnika DDR2, GeForce Go 7600 z 256MB lastnega pomnilnika, 100GB trdega diska in 17-palčnim zaslonom z ločljivostjo 1.440x900. In prav pri zaslonu se najprej zalomi. Ta namreč ni najbolje osvetljen, navpični vidni kot pa bi lahko prav tako bil boljši. Ne glede na to, kako smo ga nagibali, ga nismo mogli prepričati, da bi bila slika po vsem zaslonu enaka. Glede na to, da sama slika ni ravno slaba, nas je to precej razočaralo.

Drugo razočaranje pa je bila tipkovnica. Vpeta je sicer dobro, a se naši prsti nikakor niso strinjali z njo. Določene tipke, konkretno tipke za ločila, so iz nam neznanih razlogov ožje od ostalih, tako da smo pike in vejice ves čas uporabljali čisto naključno. Na notesniku s tako dobrimi specifikacijami bi res pričakovali, da bo tudi delo z njim bolj udobno. Je pa zato cena več kot privlačna, če ste se pripravljeni privajati tipkovnice. ¤ PCF

PCFormat Ocena **75**

HRAMBA/OHIŠJE ZA DISK

Akasa Integral Fusion

Cena 66,73€ (15.991,18 SIT)
Proizvajalec Akasa
Na spletu www.akasa.com.tw
www.in-put.com

V časih pomanjševanja vsega, kar leze in gre, je tole ohišje za zunanji disk pravi gigant, saj ne podpira majcenih diskov, temveč klasične, 3,5-palčne enote. Prav tako to ohišje ni ravno namenjeno prenašanju, temveč bolj statični hrambi podatkov. Na sprednji strani ohišja je tudi čitalnik kartic, ki podpira praktično vse formate pomnilniških kartic na trgu, na zadnji pa dvoja dodatna vrata USB, tako da lahko ohišje služi tudi kot vozlišče.

Sama namestitev je smešno enostavna, saj ni potrebno nameščanje gonilnikov, je pa potrebno namestiti programsko opremo za samodejno varnostno kopiranje. To se lahko namreč izvaja prek pritiska na gumb na sprednji stranici ohišja za disk, kar je vsekakor več kot dobrodošlo.

Ker pa ni vse zlato, kar se sveti, tudi Integral Fusion ni popolna naprava. Prva stvar, ki nas je motila, je dokaj počasen prenos, saj ta ni bil omejen s hitrostjo diska, kot smo vajeni, temveč s hitrostjo same povezave USB, ki nekako ni najbolj briljantna. Tudi programska oprema za varnostne kopije ni ravno cvet lepote in zahteva kar nekaj privajanja, vseeno pa delo dobro opravlja. Všeč bi nam bilo tudi, če bi bil Integral Fusion nadgradnja ohišja Integral LAN, da bi ga bilo mogoče uporabljati tudi v omrežju, a s tem bi že dlakocepili. Dejansko gre za odlično ohišje za trdi disk, ki je zaradi čitalnika kartic vsekakor vreden ogleda, sploh za zahtevano ceno. ¤ PCF

PCFormat Ocena **80**

SISTEM/NAPAJALNIK

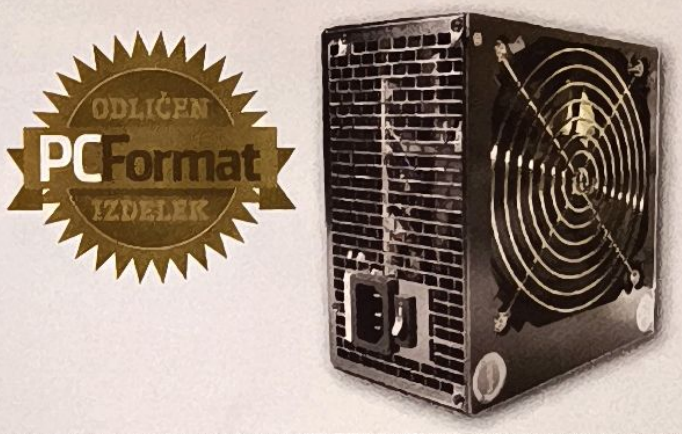
LC POWER LC6550 GP

Cena 43,65 € (10.460,29 SIT)
Proizvajalec LC POWER
Na spletu www.lc-power.com www.pcplus.si

Vsake toliko časa nas kdo povpraša, na kaj mora paziti pri nakupu napajalnika. Odgovor, ki ga damo, je vedno isti: kupite čim močnejšega. Zakaj? Preprosto, ker sodobni računalniki potrebujejo veliko električne energije za nemoteno delovanje.

Eden najbolj pogostih problemov z delovanjem je povezan z nezadostnim napajalnikom. LC je prav v te namene izdelal model LC6550 GP, ki ob zadostni moči 550W ponuja še izjemno tišino delovanja. Večina napajalnikov tega razreda uporablja dva ventilatorja za hlajenje notranjosti, LC6550 GP pa uporablja le en ventilator, velik 14 centimetrov. Z velikanskimi lopaticami skrbi za dovolj veliko pretakanje zraka in s tem zagotavlja hlajenje in tiho delovanje. Če napajalnik polno obremenimo, se hrup zaradi povečanega delovanja ventilatorja poveča, a je razlika minimalna. Specifikaciji 1.3 in 2.0 zagotavljata možnost priklopa na katero koli osnovno ploščo, prav tako pa lahko med priključki najdemo priklop za električno požrešne naprave PCI-E. Priključni kabli so dovolj dolgi za še največje razdalje v ohišjih, v kompletu pa najdemo še standardni priključni kabel za napajanje 220V. ¤ PCF

PCFormat Ocena **85**



BitDefender v10

BREZPLAČEN PREIZKUS

V SLOVENŠČINI

www.parametica.si

bitdefender ANTIVIRUS v10
- Protivirusna zaščita
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender ANTIVIRUS PLUS v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender INTERNET SECURITY v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi
- Starševski nadzor

VARUJE 2 PCa ZA 2 Leti

KUPIŠ ENEGA IN DOBIŠ DVA ZA DVE LETI - TUDI ZA Windows Vista

NOVOST! Varnostne rešitve za MOBILNE TELEFONE in DLANČNIKE

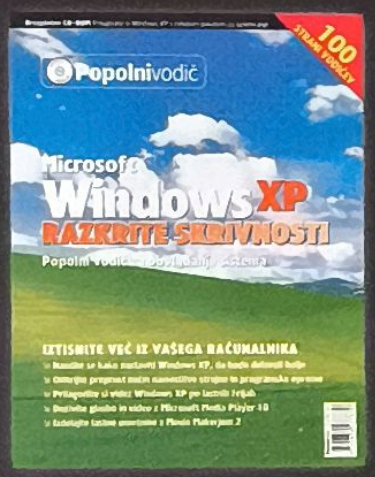
KLJUČNE PREDNOSTI
Namesti in pozabi
Napredna proaktivna zaščita
Vsakourne posodobitve
Zaščita zasebnosti

Certifikati
AV comparatives ADVANCED+

Popolnivodič

Odgovori na vsa vaša vprašanja in še več...

Popolni vodiči na **116 straneh** za Windows XP, obdelavo slik s programom Photoshop CS2 in digitalno fotografijo vas na preprost in zabaven način popeljejo skozi tematiko od samih osnov, pa do vse do napredne stopnje. Zabavali in učili se boste ob delu, priročnik pa spravili v predal pisalne mize, ko boste delali za računalnikom, in v fotografski nahrbtnik, ko se boste odpravili fotografirat, saj bo postal vaš nepogrešljiv spremljevalec...



Priročnike lahko naročite na
02 330 33 02
ali po elektronski pošti:
narocnine@digitalnakamera.net

Cena za posamezen priročnik je 4,99€/1195,80SIT

PCF 61/marec 2007

Igre

Ker so igre naša strast

Naša igričarska prisega

V vseh drugih revijah boste brali o "obljubah bralcem" in drugih neumnostih. Mi bomo raje iskreni. Ljubimo dobre igre. Sovražimo slabe. Da, tako enostavno je.

72 **ArmA:** Velik, taktičen, težek... mi smo se zaljubili na tretji pogled

78 **World of Warcraft** The Burning Crusade je tu!

74 **Test Drive Unlimited** Ponovno na cesti

68 **Hellgate: London** Z mečem v prihodnost

Testni stroj

Igre testiramo na pošastnem sistemu SLI s procesorjem Core 2 Duo, osnovno ploščo nForce 680i in grafično kartico GeForce 8800GTX, ki se ji bo kmalu pridružila še sestrica, da bo SLI popoln. Za shranjevanje podatkov skrbita dva diska Western Digital Raptor, vgrajenega pa je še 2GB Corsairjevega pomnilnika Dominator.

Napovedi

60 Lord of the Rings Online
62 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
63 Penumbra Overture
64 Trackmania United
65 Field Ops
66 War Front: Turning Point

Zakulisje

68 **Hellgate: London**
Skočili smo na vlak in se znašli v Londonu, ki ga poseljujejo demoni, pošasti in dekleta v zaobljenih oklepih

Opisi

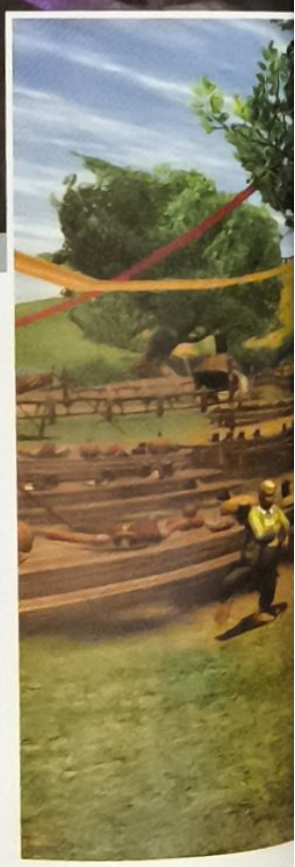
72 ArmA: Armed Assault
74 Test Drive Unlimited
76 Mr. Robot
78 World of Warcraft. The Burning Crusade
80 UFO: Afterlight
82 Supreme Commander
84 Europa Universalis III
84 Agatha Christie - Murder on the Orient Express
84 The Mark
85 Arthur and the Invisibles
85 Company of Heroes: KMOD
86 Posebno poročilo z Independent Games Festival Awards

Tema

88 **Taktika: Defcon**
Pokazali vam bomo, da sta lahko globalni termonuklearni spopad in uničenje človeštva prav fina in zabavna!

Mož na moža? Prej bi rekli, da pašteta na kos rženega.

The Lord of the Rings Online
Shadows of Angmar



Bratovščina prstana? Pa še kaj... Počasi se bo razkrilo, kdo je Aragornu kril tazadnjo v največji gneči

OSNOVNI PODATKI

Založnik Turbine Inc. **Razvijalec** Turbine Inc.
Zvrst MMORPG
Na spletu lotro.turbine.com
Ali ste vedeli? V *LOTR Online* boste lahko ustvarili svojo edinstveno bedno faco vašega lika v igri. Če drugega ne, vas bodo prepoznali po košatih obrveh.

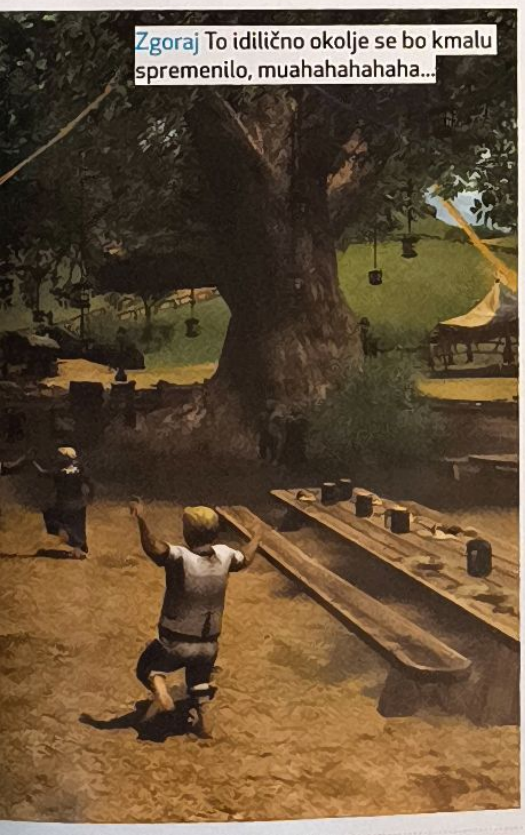
ZA KAJ GRE?

Tolkienov Srednji svet, prvič predstavljen v preobleki masovne večigralske izkušnje. Dnevi, kaj dnevi, meseci "kvestanja" in igranja digitalne oblike najbolj uspešne domišljijske trilogije vseh časov.

Ko hudič na rajžo gre, jumpajdi, jumpajda... tega naslova se bojimo bolj kot bande kosmatih motoristov, kadar gre razvijalcem vse narobe. Pa seveda ne zato, da bi si tega slučajno po tihem želeli, temveč zato, ker gre za prvega izmed prihajajočih kandidatov za poteg tiste rdeče preproge izpod nog *World of Warcrafta*.

Slednje bi glede na naslov in Tolkienovo zapuščino lahko zlahka pričakovali, a nekako imamo občutek, da ne bo tako. Pa ne zato, ker Srednji svet ne bi bil zanimiv, tudi ne zato, ker se zgodba odvija ravno nekje v času pohajkovanja "bratovščine", še manj pa zato, ker igra grafično ne bi bila dovolj privlačna (čeprav potegne bolj na resnobno stran kot na animirano podobo warcraftovskega Zunanjega sveta). Gre za preprosto reč, ki se ji reče: časovna uskladitev. Ko bo igra prišla na prodajne police, čez slaba, pa dajmo reči raje dobra, dva meseca, ji ravno ne bo v prid, da je preteklo še premalo časa, odkar je Blizzard splavil svoj Ognjeni pohod na zasvojene mladce, ki ure, dneve, tedne, mesece, mnogi pa lahko zdaj že izprijeno ponosno rečejo, da že leta, ždijo v Azerothu.

Če pa že potikanja po Srednjem svetu bolj ali manj poznate iz literature in filmov, vam naj, namesto o čudovitih teksturah, navržemo kakšno o inovativnem sistemu bojev igralcev (PvP). Ker zlobnih frakcij v *LOTR Online* pač ni (vsaj vam ne bodo na voljo) in boste morali vsi naokoli pohajkovati bodisi v škorenjcih vilincev, ljudi ali škratov bodisi v copatkih malce manjših hobitov in se zadovoljiti z enimi izmed kar sedmih poklicev, so se razvijalci spomnili, da bi bilo bolje, če malce popoprajo sceno. Nekje na deseti stopnji razvoja lika vam bo omogočeno, da vstopite v po-



sebno območje v igri, imenovano Entmoors, tam pa si boste lahko po želji ustvarili čisto sebi primerno pošast. Naj bo ta Uruk-hai, ork ali goblin, pravzaprav ni posebej pomembno – dali mu boste ime, nato pa boste z njim odšli in lopnili po betici s krepelom vsakega nadebudnega igralca, ki bo kaj ugovarjal. Ker je samo zgodba omejena na dobre like, je to dobrodošla lastnost, saj bo vaš nebodigatreba že od začetka požegnan s petdeseto stopnjo razvoja in dobro opremo. S pobijanjem igralcev, kurjenjem domov in podobnim razgrajanjem si boste prislužili posebne točke usode, te pa boste kasneje lahko zapravili za nakup kakšnih nadgradenj lika in opreme, napitkov in podobnega. ¤ PCF

SLINOMETER "Nekaj novitet"

7

Ko bom velik, bom pajac

Nemara boste najbolj presenečeni tisti, ki ste si želeli igrati v krvnem sorodstvu s Frodom. Hobiti v igri niso omejeni le na majhne zmikavte in postopače, temveč bodo igrali kar veliko vlogo v svetu, nad katerim grozeče lebdi Sauronova senca. Poklici, ki vam bodo na voljo, so: lovec, vlomilec, branitelj in potujoči pesnik/bojevnik, ki bo s svojimi napevi znal dvigovati moralo kompaniji, katero je napadel razjarjeni jamski trol.

IZZID/KMALU

GRAW 2

Če bi tale igra bila tehnično bolj dovršena, bi vam pogrela kosilo in skuhala kavo

Ko se boste prvič na čelu konvoja pripeljali v mesto, vas bo spreletaval srh.

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ubisoft **Razvijalec** GRIN **Zvrst** Taktična prvoosebna strelska **Na spletu** www.ubisoft.com

ZA KAJ GRE?

Lani je bil *GRAW* že tako blizu, da bi mu skorajda verjeli. Zdaj so Duhovi spet tu, nas in, seveda vas, pa skrbi, ali gre za dobro zloščeno nadgradnjo originala ali pospešen polizdelek in nadaljevanje.

Advanced Warfighter je bil tako zelo zelo blizu veličine in v nasprotju s stanovitnim *Rainbow Six* so se pri Ubiju odločili, da razvijejo različici za PC in konzole ločeno. Rezultat? Dve zelo različni igri. Medtem, ko je GRIN-ova "pecejaška" različica ponujala ogromno novosti, ni bila dovolj pološčena, da bi se tako kot konzolna igra uvrstila med takojšnje klasike. Lahko pričakujemo, da bodo pri *GRAW 2* razvijalci odpravili pomanjkljivosti? Prav bi bilo.

Mehiški konflikt iz prvega dela se je razsul še po teksaški grudi in pričakujete lahko nekaj istih fac in seveda nadaljevanje osrednje štorije. Obljubili so nam celo primeren cikel dneva in noči ter dinamično vreme, kar naj bi prispeval predvsem novi grafični pogon.

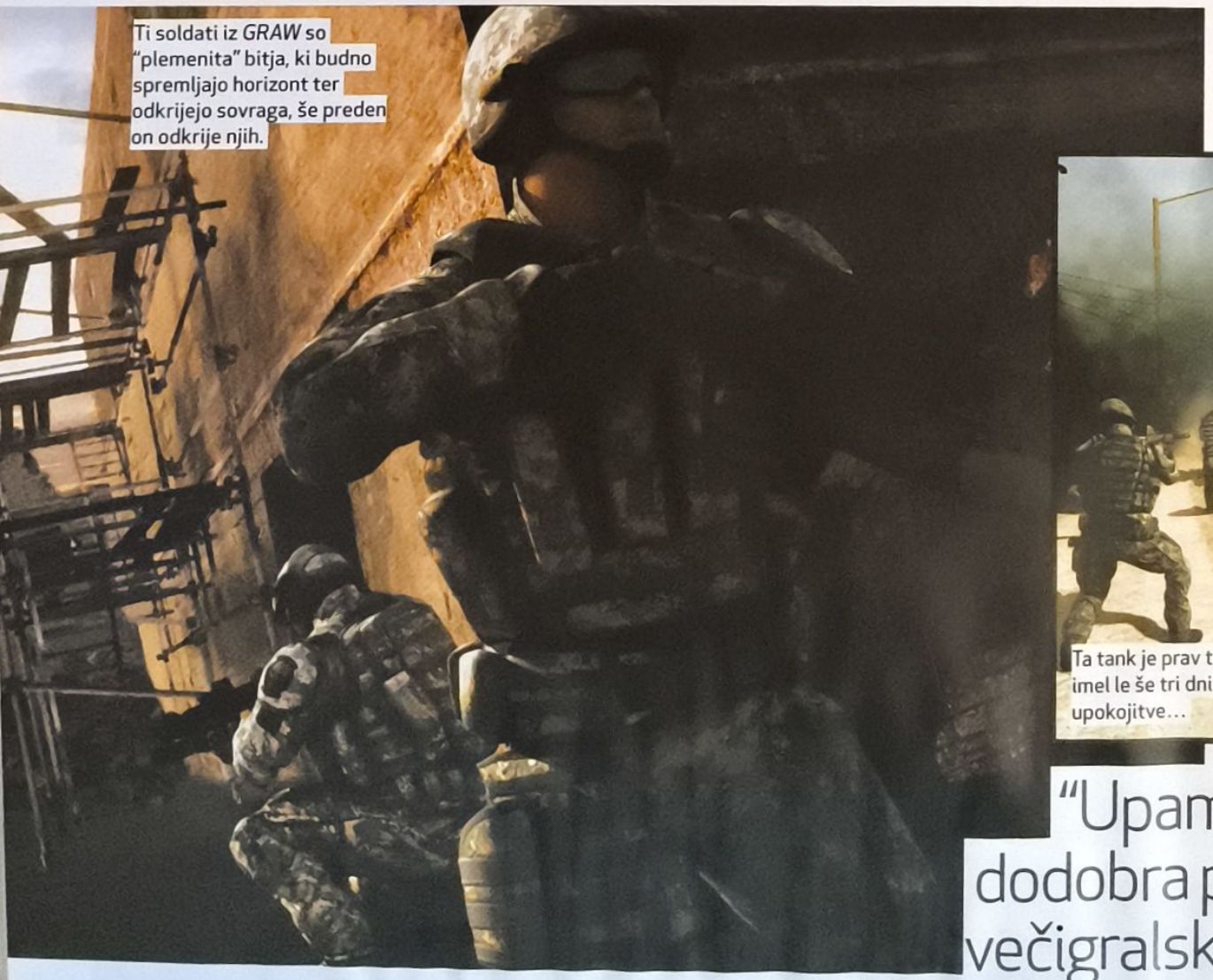
Upamo, da bodo prevetrili tudi večigralsko plat igre, saj kljub popravkom še vedno ostaja neprijazna. Naj se kup cvenk izvabljajočih barab tega dejstva zaveda ali ne: to zna biti na koncu odločilno za tole nadaljevanje. ¤ PCF

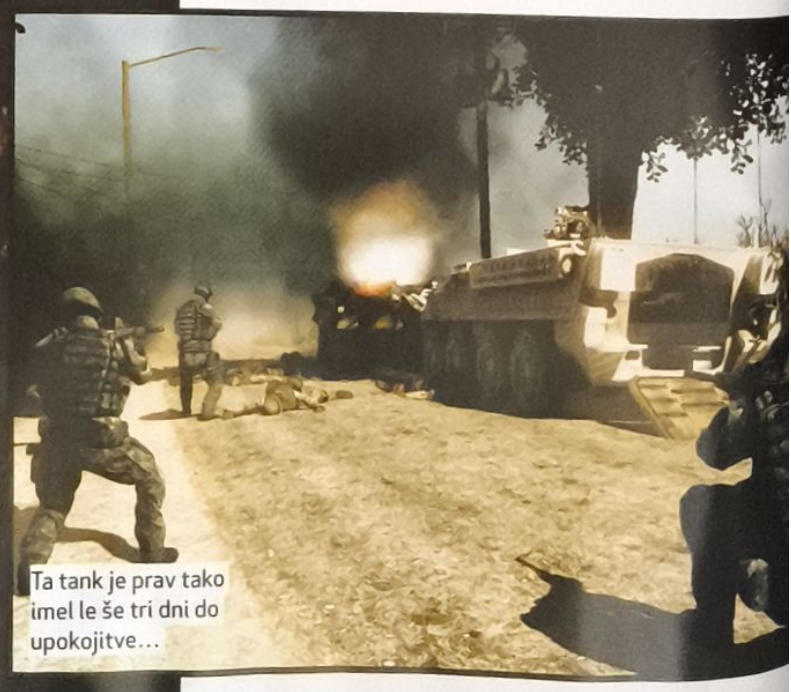
SLINOMETER "Potencialni hit"

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

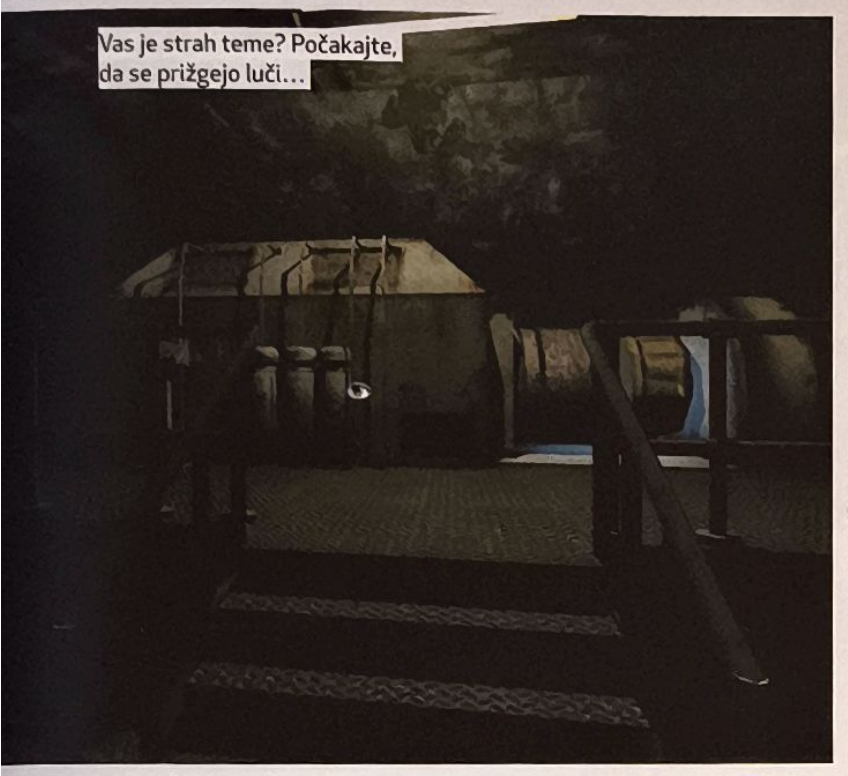
Zgoraj V *GRAW* boste uporabljali vozila, kar bo kajpada pospešilo klavnico.

Klasika v igrah: velika poslopja, ki jih vztrajno golta ogenj.


Ti soldati iz *GRAW* so "plemenita" bitja, ki budno spremljajo horizont ter odkrijejo sovraga, še preden on odkrije njih.


Ta tank je prav tako imel le še tri dni do upokojitve...

"Upamo, da bodo tokrat dodobra prevetrili možnosti večigralskega načina..."


Vas je strah teme? Počakajte, da se prižgejo luči...

IZID/POMLAD 2007

Penumbra Overture

Reči, v katere se zaletite v mraku, vam lahko med drugim tudi iztrgajo vranico, veste?

OSNOVNI PODATKI

Založnik Lexicon Entertainment **Razvijalec** Frictional Games **Zvrst** Prvoosebna pustolovščina
Na spletu www.penumbraoverture.com

ZA KAJ GRE?

Penumbra Overture je prva komercialna igra na podlagi 3D pogona, ki ga je razvila majhna ekipa švedskih programerjev. Svoje življenje je pričel kot kratka demo predstavitev tehnologije na internetu in požel toliko navdušenja, da si je prislužil tudi lastno izdajo.

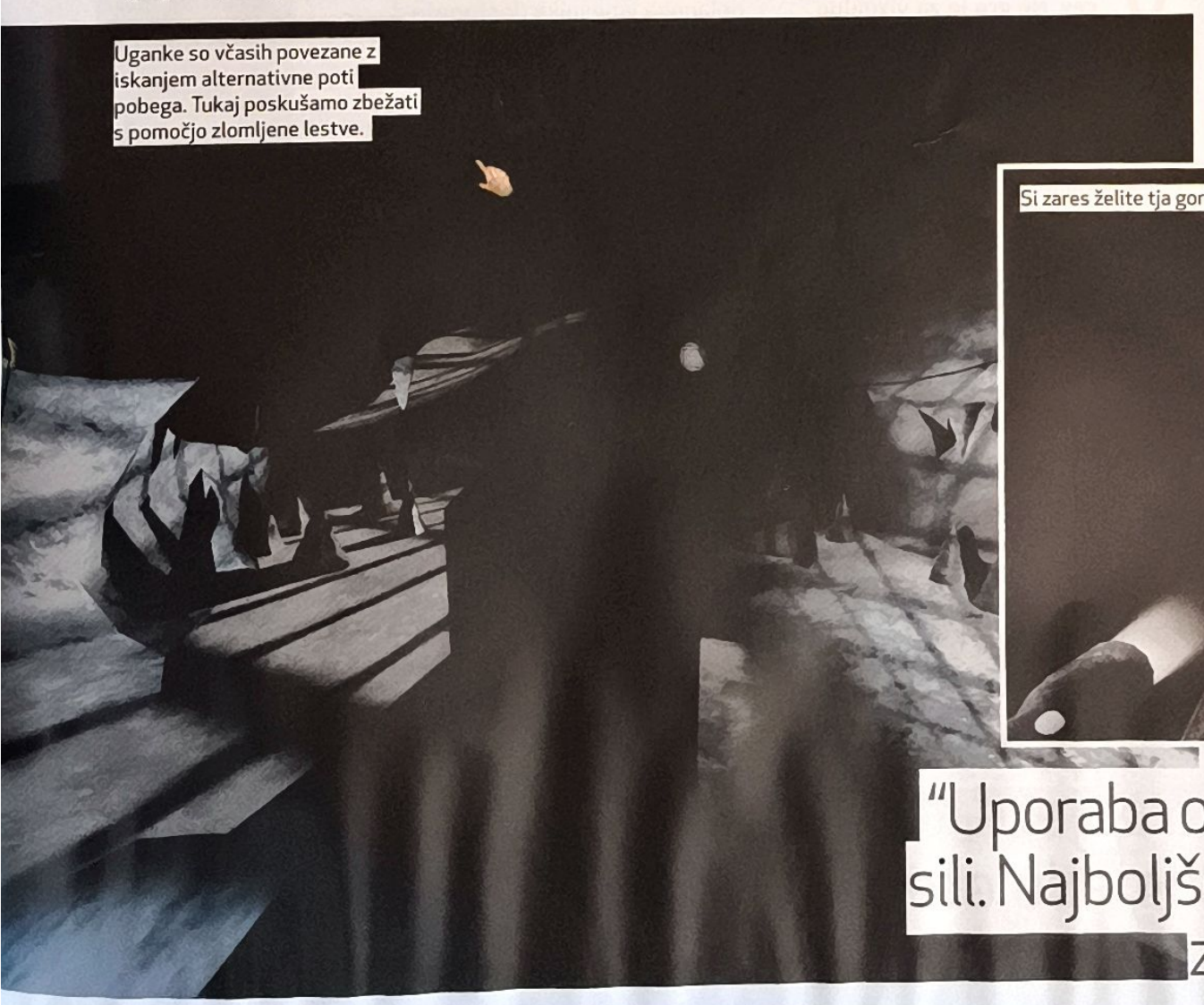
Prvoosebna perspektiva je postala soznačnica za orožje, orožje in še več orožja, zato je prav osvežujoče naleteti na prvoosebno igro, ki poskuša stvari zastaviti drugače. Uporaba orožij je v *Penumbri* zadnji izhod, saj imate običajno najboljše možnosti, če skušate pridobiti čas z bežanjem in skrivanjem v sencah.

Tako kot v *Call of Cthulu* je razvijalec Frictional osredotočil igro bolj na uganke kot na krvave obračune z metanjem topovskih krogel. Pri tem pa nimamo v mislih le standardnih ugank; v enem delu igre smo morali prevesti piskanje iz radia v Morsejevo abecedo, kar nas je precej navdušilo.

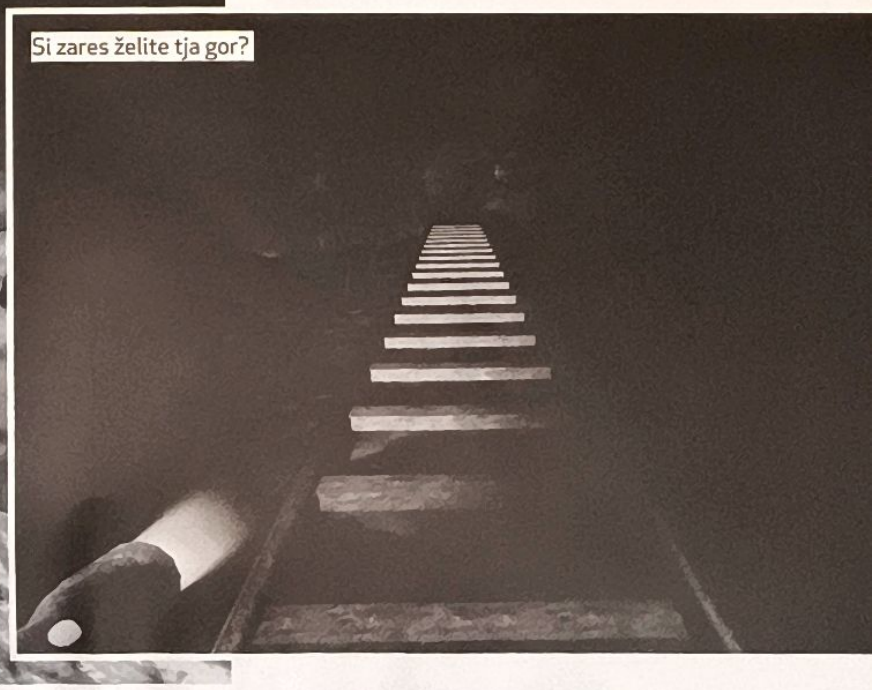
Vzdušje je napeto in kljub standardnim klišejem grozljivk smo bili ob *Penumbri* v krču pogosto zgrbljeni nad tipkovnico. Nekatere teksture in modeli v tem trenutku še niso dodelani, toda ob tako majhni ekipi (programer, dva oblikovalca in zvočni tehnik), ki hkrati razvija igro in pogon, je *Penumbra* nedvomno impresiven dosežek vreden omembe. ¤ PCF

Zgoraj Bojevanje se v *Penumbri* podreja pravilu "najprej udari, nato jo ucvri stran".

Podzemeljski kompleks spominja na okolje v *Day of the Dead*.


Uganke so včasih povezane z iskanjem alternativne poti pobega. Tukaj poskušamo zbežati s pomočjo zlomljene lestve.

SLINOMETER "Napetost raste"
1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10


Si zares želite tja gor?

"Uporaba orožij je zadnji izhod v sili. Najboljše možnosti imate, če zbežite in se skrijete"

Marsikoga bi tole ganilo, a ko se človek enkrat pelje z Mrazom po avtocesti, ostane ob takšnih scenah čisto hladen.

Na zaprašenih dirkah boste lahko pokazali vse svoje obvladanje ustrahovanja nasprotnika.

No, temu se pa reče bližnjica po zraku.

TrackMania United

Ne jokajte za rdečo ferrarijevo barvo, pomembno je, da ste prvi

IZID/MAREC 2007

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ascaron **Razvijalec** Nadeo
Zvrst Internetno šofiranje
Na spletu www.trackmaniacom
Ste vedeli? Razvijalci so dejansko stopili v stik s spletnim hazarderskim podjetjem in želeli fičnike iz igre prenesti v resnično valuto. Na koncu so se odločili zaslužke igralcev ohraniti v navideznem svetu.

ZA KAJ GRE?

V *United* se bo lahko po želji pajdašilo na milijone igralcev. Ne gre le za vizualno nadgradnjo *Trackmanie* temveč tudi nadgradnjo načina podpore zveste publike. Inovativna internetna rešitev, ki nemara zveni dolgočasno, a resnično deluje.

Zakaj so se razvijalci toliko trudili z okoljem, nam ni jasno, saj ga je težko opazovati pri "deset tavžent na uro".

V *United* se bo lahko po želji pajdašilo na milijone igralcev. Ne gre le za vizualno nadgradnjo *Trackmanie* temveč tudi nadgradnjo načina podpore zveste publike. Inovativna internetna rešitev, ki nemara zveni dolgočasno, a resnično deluje.

Trackmanie se je v treh letih prodalo čeljust na tla spuščajočih dvajset milijonov, naenkrat pa jo je v rekordnem času navijalo kar pet milijonov igralcev. Kar je, kot bi na hrbtenici *World of Warcrafta* tičal masten klop. A takšno število oboževalcev si je francoski razvijalec Nadeo prislužil le s tem,da je prisluhnil igralcem samim.

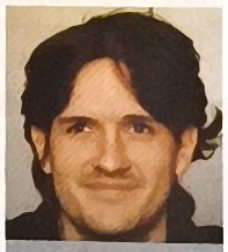
United je videti bolje, kot vse poprejšnje igre serije *TM*, največje spremembe pa zadevajo internetno kodo in povezovanje članov skupnosti v eno veliko homogeno celoto. Nova igra črpa elemente z interneta ter jih prenaša naravnost v igralno okolje. Kar znotraj igre lahko z uporabo dodelanega vmesnika dostopate do raznih vsebin: trgujete, testirate in si vnaprej ogledujete priboljške, ki so jih ustvarili nadebudni igralci ter jih vrgli na splet, da jih lahko uporabijo ostali igralci. Igra je tudi regijsko razparcelirana tako, da lahko tekmujete in trgujete lokalno, preden se povzpnete na višji, nacionalni nivo, in končno osvojite še globalno sceno. Kot stari dobri moto klubi.

Lepo je videti, da pri Nadeu mislijo na igralce, kadar razvijajo svojo igro, ne pa, da se zanašajo le na nekaj grafičnih priboljškov in pasjih zvijač, s katerimi nekateri založniki v kremplje zvabljajo nič hudega sluteče igralce, ki se podijo po internetu. ¤ PCF

SLINOMETER "Vedno boljša"

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

"Z uporabo vmesnika lahko trgujete, testirate in si ogledujete priboljške, ki so jih ustvarili drugi"



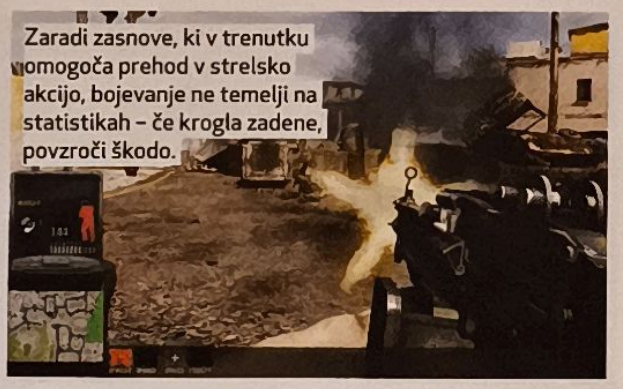
SAMI O SEBI

"Z ekonomijo v igri se nikoli ne poigravamo umetno. Kadar igralec zapravi nekaj sredstev za novo vozilo, tisti, ki ga je ustvaril, dobi 80% zaslužka, mi pa poberemo preostalih 20%. To kasneje uporabimo za to, da stabiliziramo inflacijo, obnese pa se nam tako, da je zanimiva vsebina počasi dostopna vsem igralcem, da ti ne odnehajo. Iz preteklih izkušenj smo se naučili marsikaj in zdaj vemo, da se v igralčevo lastnino ni smotrno preveč vmešavati."
[Skupini Nadeo za prejšnjo igro *TM* zdaj že rajnki Digital Jesters ni plačal]
Florent Castelne[illegible] vod[illegible] pro[illegible] TM

Ta vojaka, ki nepremično merita drug na drugega in bojujeta bitko volje, še po 16 urah ne kažeta nobenih znakov predaje.

Field Ops

RTS sreča FPS. WTF? Tole bi lahko bilo odlično...



Zaradi zasnove, ki v trenutku omogoča prehod v strelsko akcijo, bojevanje ne temelji na statistikah – če krogla zadene, povzroči škodo.

Vsi predmeti na ulicah se obnašajo v skladu s fizikalnimi zakoni, kar pomeni, da lahko škatle in sode razstrelite kot v vseh sodobnih strelskih igrah.

OSNOVNI PODATKI

Založnik Freeze Interactice
Razvijalec Digital Reality **Zvrst** RTS/strelska igra
Na spletu www.fieldopsgame.com
Ali ste vedeli? Digital Reality (prej Amnesty Design) je ena izmed redkih madžarskih razvijalskih hiš, ki razvija igre vse od časov Amige 500.

ZA KAJ GRE?

Žanrska mešanica bojne realno-časovne strategije in prvoosebne strelske igre. Poveljujete lahko od daleč ali pa se z uporniki spopadete od blizu – ali oboje.

Končno prava rešitev za vse tiste trenutke v realno-časovnih strategijah, ko se vam žila v sencih nevarno napne in ko tako močno tulite v zaslon, da bi lahko dobili kilo. Kadar majhne zgage v vaši četi ne reagirajo na vaše ukaze, vam namreč običajno ne preostane drugega, kot da čakate na smrt.

Nič več: v *Field Ops* s spretnim pritiskom na tipko Tab približate kamero in se postavite v čevlje enega izmed vaših vojakov, kar vam omogoča, da z rame snamete puško in lastnoročno izenačite ravnovesje bitke. V praksi deluje zadeva odlično, še zlasti med naglimi umiki, nujnimi medicinskimi prevozi in natančnim postavljanjem ostrostrelskih položajev.

> "S spretnim pritiskom tipke Tab se postavite v čevlje enega izmed vaših vojakov"

Med opravljanjem vaše vojaške dolžnosti se boste znašli na nekaterih sovražnih lokacijah, ki bodo po izbiri razvijalcev temeljile na možnosti resničnih terorističnih napadov. Tako boste obiskali Kubo, Afganistan, okolico Černobila v Ukrajini in ZDA, kjer se bo morda razpletel tudi končni obračun. *Field Ops* bomo spremljali z budnim očesom, o tem ni nobenega dvoma. ¤ PCF

SLINOMETER "Soliden koncept"

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Zoom druge vrste

PTIČJA PERSPEKTIVA
Pogled v strateškem načinu ponuja podroben pregled bojišča.

IZ OČI V OČI
Nikar ne poskušajte posnemati šole poveljevanja generala Custra.

Zgoraj Zgradite nekaj zračnih baz in takoj boste poskrbeli za podporo iz zraka.

IZID/KMALU

War Front: Turning Point

Ker imajo nacisti raketne nahrbtnike, bo Tito v velikih težavah pri desantu na Drvar

OSNOVNI PODATKI

Založnik 10tacle **Razvijalec** Digital Reality
Zvrst Realno-časovna strategija
Na spletu www.warfront-game.com

ZA KAJ GRE?

Hitler je zelo zgodaj odšel prekladati premog Velikemu zlobcu in zdaj naciste vodijo drugi ljudje. In ti ljudje so prinesli s seboj nove igrače. Še dobro torej, da so tudi zavezniki na vojno pošteno pripravljeni.

Svet iger za PC je tako poln strateških iger na temo 2. svetovne vojne, da se nam sproži refleks bruhanja, ko vidimo kakšno novo. Poleg tega je na prestolu zvrsti varno zasidrana fantastična stvaritev *Company of Heroes*. Kaj torej storiti, da bi postali vidni v omenjeni zvrsti? Digital Reality so se pri *War Front* šli igrico "kaj če?" in sestavili alternativno zgodovino.

A namesto da bi se šli popolnoma znanstveno-fantastično strategijo, so za *War Front* razvijalci zgolj vzeli svet, ki ga vsi zelo dobro poznamo, in ga zavrteli v drugo smer. Finta je, da je bil tu Hitler na začetku 2. svetovne vojne umorjen, kar je vodilo do dominacije Tretjega rajha v Evropi tudi po letu 1945.

Poleg novih bitk, kot je denimo zgodnja osvoboditev Londona, boste videli tudi nekaj eksperimentalnih orožij. Sem sodijo vedno popularni nacistični raketni nahrbtnik, nevidna letala, super-cepelini in celo veliki roboti.

Pod svojo preobleko je to še vedno standardna ralno-časovna strategija z gradnjo baze in uporavljanjem z viri. Verjetno igra *War Front* ne bo vrgla s prestola kralja, *Company of Heroes*, zna biti pa dovolj zabavna. ¤ PCF

SLINOMETER "Še več vojne!"
5

"Veliko je novih bitk, kot je denimo zgodnja osvoboditev Londona"

Zgoraj Potresne bombe verjetno ni varno uporabljati v zaprtih prostorih.

PO LOJTRCI NA LEVO...

Tomaž Bartolj
Črkar, lvl 33
exp: 41989;
str:16; dex:56; sta:47

Napredne bedarije

Znaki napredne družbe? Dovolj depresivnih in drugače izgubljenih ljudi. Mehiške nadaljevanke, v katerih lik umre, a lahko spet oživi, če je igralec naknadno podpisal pogodbo za nižjo plačo. Informativne oddaje, ki obravnavajo vojne, umor in ugrabitve - pozitivne stvari so za zahojene. Top Shop in Big Brother. Ter neživljenjski zakoni in poteze politikov, ob katerih se sprašuješ, če živimo na istem planetu.

In Slovenijo bomo očitno kmalu razglasili za napredno po slehernem naštetem kazalcu. Če kje slučajno ne znamo sami zganjati kozlarij, nam priskoči na pomoč EU. Tako je pravosodni minister Šturm na neformalnemu zasedanju s pomočjo nekaj »evropskih obrtniških kolegov« doživel razsvetljenje – številne igre so zlobne in neprimerne za otroke. A brez skrbi, ne gre za brezglavo obsodbo – strici so se poprej res poglobili v problematiko: ogledali so si primer igre, ki je v Nemčiji recimo prepovedana. Da, tako grdo, krvavo igro. Kjer se delajo take neizrekljivosti, da je gospod Šturm izjavil: "Gre za zelo brutalne prizore, na primer o tem, kako se vzame življenje."

Da bi rešili male slovenske duše, bomo menda sledili Nemčiji in njenim omejitvam pri proizvodnji in prodaji videoiger, kar v praksi pomeni le rahlo spremenjene različice iger, kjer najdemo vesoljčke namesto nacistov, zeleno zadevo namesto krvi.

Da ne bo pomote – nekateri naslovi so res prekrvavi za najmlajše. A gotovo je še nekaj – vsak tolar in minuta vložena v birokratske, neživljenjske zakone, sta vržena stran. Omejevanje lahko izvajajo zgolj in samo starši, tem pa so v pomoč ocenjevanja neprimernosti že oznake ESRB in PEGI, prodajalci, revije, kot je PCF, in, konec koncev, zdrava pamet. Da nekateri nimajo časa ali moči, da bi sami nadzirali otroke? Hm, ti naj pomislijo, kdo je potem pravi krivec, če njihov podmladek deluje kot potencialni gost zaporov Dob. Ni ga formalnega zakona, ki bi lahko reševal tako žalost...

Najbolj pričakovane igre

Igre, ki so kurentom pomagale pregnati zimo

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	marec	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
Brothers in Arms: Hell's Highway	marec	Ubisoft	PCF 51	Taktična strelska
Enemy Territory: Quake Wars	marec	Activision	PCF 51	Večigralski boj s Stroggi
TrackMania United	marec	Ascaron	PCF 61	Večigralsko divjanje z avtomobili
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	april	Ubisoft	PCF 61	Vojaška simulacija
Crysis	1. četrtina 07	EA	PCF 60	Prvoosebni spektakel
Bioshock	1. četrtina 07	2K Games	PCF 60	Prvoosebna srhljivka
Penumbra: Overture	1. četrtina 07	Lexicon Entertainment	PCF 61	Pustolovščina
The Witcher	pomlad	Atari	PCF 60	Prvoosebni spektakel
Bioshock	1. četrtina 07	2K Games	PCF 60	Prvoosebna srhljivka
The Witcher	pomlad	Atari	PCF 58	Akcijsko igranje vlog
Hellgate: London	poletje 07	Electronic Arts	PCF 61	Prvoosebna akcijska igra
Kane&Lynch: Dead Men	zima 07	Eidos	PCF 56	Tretjeosebna akcijska
Assassin's Creed	zima 07	Ubisoft	PCF 57	Tretjeosebna akcijska
Alan Wake	konec 07	Microsoft	PCF 60	Tretjeosebna akcijska

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformatslo.net

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
➤1	Call of Duty 2
▲2	Half-Life 2
▲3	Gothic 3
▼4	Need For Speed: Carbon
▲5	GTA: San Andreas

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
▲1	C&C 3: Tiberium Wars	PCF 60
▲2	Medal of Honor: Airborne	PCF 50
▼3	Crysis	PCF 60
▲4	S.T.A.L.K.E.R.	PCF 60
▼5	Test Drive: Unlimited	PCF 61

Prepričani smo, da tale poba nima posebnih problemov najti taksi za prevoz na drugo stran reke sredi noči.

"Ogromni demonski priveski"

Želeli smo si ogledati njeno visočanstvo, a smo se znašli v divjem begu pred hudičevo zalego. Neizprosen boj se je končal pred ustjem samega pekla. In do tja je s podzemno precej težko priti – prekleti gigantski demonski pajki in njihove mreže

Levo V igri je več kot sto orožij – vse od noro velikih mečev do oprijemalnih kljuk in raket. Prav tako ne manjka lobanj, ki jih boste lahko z njimi odprli.

Spodaj Glede na to, koliko sovražnikov naenkrat skače po zaslonu, je stopnja podrobnosti uporabljena za prikaz te želatinaste možganske vsebine neverjetna.

Plačana družba

V preteklosti je bilo veliko govora in negodovanja glede večigralstva v *Hellgate: London*, saj se je zaradi nekaj nerodnih citiranj odgovornih pojavila govorica, da bo igra večigralstvo ponudila le v primeru posebne mesečne naročnine. Čeprav res obstajajo načrti za polnokrvni način MMO, nam je Ivan zagotovil, da bo *Hellgate* kljub temu prinesel vsaj določeno mero brezplačnega udejstvovanja v družbi prijateljev.

Tole je slabo. Za Angleže celo zelo slabo. Njihov parlament je porušen, ogenj vihteči in bljuvajoči demoni veselo plezajo po mogočnem obzidju katedrale svetega Pavla in precej prepričani smo, da ni bilo prizaneseno niti bogatim zbirkam znotraj starodavnih muzejev. Kar je morda še huje – ni ga dovolj čaja na tem svetu, ob srkanju katerega bi otočani lahko pozabili na žalost ob uničenju vseh njihovih ljubih pubov. Dobrodošli v morasti svet temačne igre *Hellgate: London*.

Za vse nepodučene lahko naredimo precej hiter in preprost povzetek zgodovine te igre. Kopica modelov, ki je prvotno delala pri Blizzardu na majhnemu projektu, imenovanemu *Diablo*, vključno s samim stvarnikom serije, Erichom Schaeferjem, se je nekega dne odločila, da je že skrajen čas, da ponudijo staremu dobremu konceptu akcijske RPG "sekaj in mlati" novo priložnost. Rezultat je dodelana morija, ki se odvija na najbolj poznanih londonskih turističnih točkah in jo poganja nekaj precej impresivne tehnologije. A najprej se posvetimo zgodbi.

Osnovni zaplet v *Hellgate: London* predvideva, da se bodo leta 2038 odprli peklenski portali po vsem svetu – skoznje bo Lucifer pošiljal cele vojske nagnusnih pošasti in demonov, ki imajo za največja človeška mesta nekaj samosvojih urbanističnih rešitev. Če gre verjeti nauku igre *Hellgate*, je večina ljudi ob tem preveč zaslepljenih z (ne)močjo tehnologije in vse premalo pozornosti je posvečene močem magije. V zdesetkanem Londonu se pojavijo tri skupine preživelih, in zahvaljujoč nekaj resnično drznim posameznikom in njihovim sposobnostim, postane podzemlje pravcata različica varnih nebes.

Kaj leži spodaj

Znašli se boste v vlogi običajnega meščana, ki stika za hrano in doživi napad demonov, katerih se vsaj začasno ubrani s kijem za kriket. Med iskanjem varnega kotička se boste zatekli v podzemno postajo, kjer vas bodo

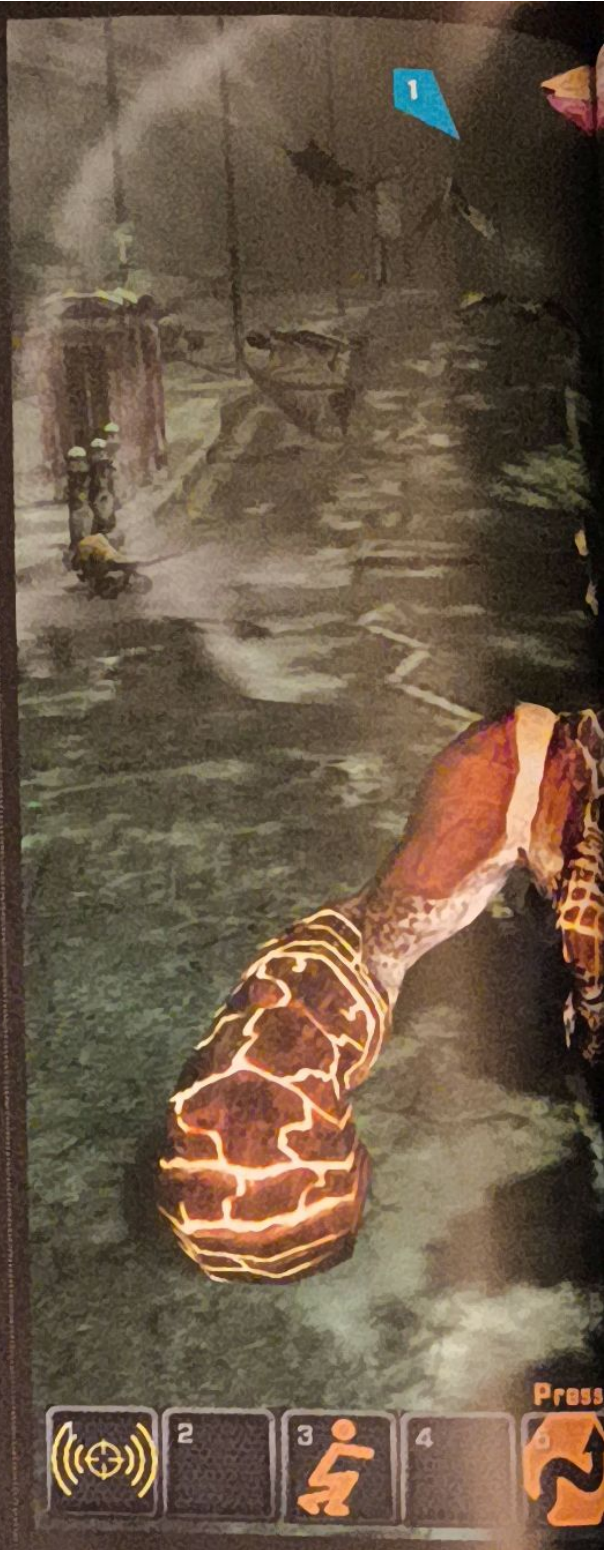
"Veliko je stvari, ki jih lahko v DX10 naredimo bolje – na primer volumetrični učinki dima, ki pri tovrstni igri resnično naredijo razliko"

Ivan Sulic, upravljavec skupnosti, Flagship

pričakali predstavniki vseh treh frakcij – in vsak ima svoje načrte, kako bi morali ravnati v razmerah te invazije.

Flagshipov upravitelj skupnosti, Ivan Sulic, nam je na kratko naslikal ideje teh možakarjev. "V igri imamo tri primarne frakcije, ki bodo v končni različici igre razdeljene v zaenkrat še ne natančno dorečeno število razredov," prične z razlago. "Templjarji so tisti stari dobri verski fanatiki – v njih so združene lastnosti

Hellgate: London bo očitno glavni izzivalec *Left 4 Dead* za *PCF* nagrado "najboljša animacija zibanja zombija, ki ga počasi režeš na kose".



HELLGATE: LONDON / POSEBNO POROČILO

"Tipi iz teh vrst so se podali kar nekoliko pregloboko v nevarno umetnost teme"

Ivan Sulic, upravljavec skupnosti, Flagship

klasičnih in težkih vitezov, paladinov, mečevalcev, barbarov. Osredotočajo se na spopade s hladnim orožjem – njihovi ljubljenci so meči vseh oblik, izreki za izboljšanje moči, prikličejo pa lahko tudi oprode, ki nato pridobivajo na izkušnjah in sposobnostih. Potem imamo tako imenovane Kabaliste. Tu se pogovarjamo o pravih uročevalcih, čarodejih, prizivalcih nadnaravnih moči in bitij, skratka pravih mutantskih čudakih. Tipi iz teh vrst so se podali kar nekoliko pregloboko v nevarno umetnost teme - pravzaprav se lahko skozi igro sprevržejo in celo fizično spremenijo. In zadnji, a prav nič manj pomembni so še Lovci (frakcija Hunter). Tipičen pripadnik je skrajno vojaški tip, ki živi za težka orožja. Predstavljajte si ga nekako kot mešanca med Samom Fisherjem, inženirjem in tehnološkim strokovnjakom, ter neuklonljivim, krvi željnim marincem iz filmov *Aliens*." Zvesti oboževalci *Diabla*, bodo verjetno največ zanimanja pokazali za mistične Kabaliste, predvsem zaradi njihove sposobnosti klicanja ljubljenčkov, ki pridobivajo izkušnje in imajo lastne sposobnosti in načine napada. Sulic nam je podal tudi nekaj sočnih podrobnosti o posebnem ščitu Kabalistov. "Poberete lahko zaščitno opremo različnih vrst, ki bo temeljito spremenila podobo vašega lika, ne pa da gre samo za drugačno preobleko. Imamo nekaj opreme, ki vam bo dala ogromne demonske priveske in delamo tudi na sicer še konceptni zamisli, ki bo omogočala, da boste svoje roke spremenili v okončine specifičnih hudičevih pošasti, namesto da bi prevzeli kar celotne njihove pojave."

Česa ne obleči

Po Sulicevih besedah sodelujoči umetniki pri *Hellgate* nikakor niso bili navdušeni nad mislijo, da bi lahko ljudje brez vsakega okusa z vlečenjem šare vseh barv nase popolnoma uničili njihovo vizijo zloveščega in temačnega Londona leta 2038. "Kadarkoli lahko poberete rdečo čelado in če je preostanek vaše oprave bel, lahko izberete možnost prilagoditve videza, ki vso opremo preuredi v skladu z novo pridobljenim kosom, da niste videti kot klovn. Alternativno lahko vztrajate pri svoji temeljni beli barvi in enako prebarvate še čelado. Sčasoma tako naberete predmete vseh mogočih barv in med njimi zlahka preklapljate z možnostjo za prilagajanje barve. V igrah se vedno znova dogaja, da poberete nov kos opreme, ki je res osupljiv, a ga nočete uporabiti na svojem liku, saj je rožnat, prej pa ste ves čas ustvarjali lepo usklajeno zeleno podobo – kombinacija bi ugajala le cirkusantom. Za povrh to funkcijo resnično ljubijo umetniki, saj igralci zdaj ne morejo skvariti njihovih prefinjenih konceptov."

Svet sprememb

Taka prilagodljivost vsekakor zahteva sposoben pogon in ravno to je ena prvih strani, ki vas udari po glavi, ko igrate *Hellgate: London*. Kot prvo, so vse lokacije razen podzemnih postaj in peščice ključnih področij, vsakič posebej naključno ustvarjene – dejstvo, ki ga kar težko sprejmeš za resnico, ko vidiš količino podrobnosti na recimo vsaki vključeni ulici. "Ko vstopate v naključno ustvarjeno področje, je prva odločitev, ki jo računalnik sprejme, kakšne vrste to okolje sploh bo," nas prepričuje Ivan." Imamo ulice, avenije, tunele, stare kanalizacijske sisteme, ječe in še kopico ostalih lokacij. Stopnje nato sestavimo iz manjših 3D sestavnih delov, ki jih imenujemo sobe, čeprav so pravzaprav še manjši od posameznih končnih sob – pogon skupaj vrže milijon takih sestavnih delov in tako vsakič ustvari res povsem samosvoje okolje." Skozi prakso smo spoznali, da boste vsaj od začetka morali imeti resnično sokolje oko in izjemen občutek, da boste ugotovili, da področja niso rezultat ročnega dela. Okolja se zdijo estetsko prepričljiva, logično zastavljena in dovolj kompleksna.

Igra bo nasploh ena prvih, ki bo na površje priplavala s podporo za DX10, in Ivan je bil vsekakor navdušen nad

Hellgate: London

Zloveščí odtenki

Ena izmed spremenljivk, ki dobi vrednost med vsakim naključnim oblikovanjem sveta, je odtenek svetlobe – stopnje lahko tako obdaja ognjena rdečica, propadajoče žgana rjava ali pa celo taka strupeno zelena meglica.(1)

Prekleti netopirji

Nekateri sovražniki obvladajo letanje, kot ti nadležni ljubitelji noči (2). Dokler frčijo naokoli, vam bodo meči in podobno orožje kaj malo pomagali. Če imate malce sreče, se pa boste lahko dokopali do oprijemalne kljuke, s katero jih boste kaj hitro zagrabili in potegnili k sebi na tla. In tam boste lahko malce bolj enakovredno zaplesali…

Koristna znanja

Vsaka frakcija ima svoja znanja in veščine. Lovci (3) so na primer zlasti spretni pri "pospravljanju" hudičeve zalege s precej varne razdalje.

Se vidimo v peklu

Da se ne bi izgubili v številnih londonskih ulicah, vam je vedno pri roki mini zemljevid (4), ki med drugim prikazuje vse portale. Nekateri vas lahko pošljejo v sam pekel.

možnostmi, ki se s tem odpirajo. "Gre za velik dvig na ravni predstavitve," nam zaupa z iskrico v očeh. "Veliko je stvari, ki jih lahko v DX10 naredimo bolje, hitreje in ceneje. Naši učinki osvetljevanja bodo resnično odlični – sence se bodo nežno prelivale prek okoliških predmetov in dlje kot boste od vira svetlobe, bolj se bodo izgubljale v daljavi. Naredili bomo sistem delcev, ki bo omogočal, da se bodo ti dinamično odbijali od poligonov – tako se bodo recimo dežne kapljice odbijale od vašega lika, kar je videti silno kul. V DX10 imamo vključene osupljive volumetrične učinke dima, ki je proceduralno ustvarjen – zaradi tega megla deluje resnično gosto, ko hodite skozi njo. To je nasploh moj najljubši učinek v celotni igri."

Za šibkejše konje

Kljub temu navdušenju nad naprednejšimi možnostmi novega DirectX, so Flagship zapriseženi, da bo *Hellgate* kar se le da prilagodljiv, ko je govora o strojni zahtevnosti. Pravzaprav je Ivan med prikazom različico igre za DX9 poganjal na Dellovem notesniku XPS M170 s kartico GeForce 6600Go – med zabavo je njegova četica priklicala kar 200 pošasti in lastnoročno izdelani pogon igre ni prav nič protestiral. Vsekakor je lepo videti (in bržkone osrečuje precej ekonomistov pri založniški hiši), da kljub noriji okoli DX10 za igro ne bodo prikrajšani niti številni igralci s šibkejšimi računalniki – možno bo namreč poganjati tudi s poligoni precej skromnejšo različico (Sulic trdi, da Flagship načrtujejo, da bo minimalnim zahtevam zadoščal že muzejski in temu primerno šibak GeForce 3).

Svoje oči imamo negibno usmerjene v *Hellgate: London* – v temeljih ima krasno zapuščino, primerno zanimiv zaplet in nekaj vznemirljive tehnologije. Če sklepamo, da bodo Flagship še naprej tako zavzeto delali na izkoriščanju vseh prednosti DX10 ter spretno izkoristili potenciale sodelovalnega večigralskega načina (več v okvirju), bi tole lahko bil tako zmagoslaven povratek sekanja in pretepanja polnega igranja vlog kot tudi ogromna poletna uspešnica. ¤ PCF

Vzemi stvar v svoje roke!

Frakcija, ki je morda zbudila največ pozornosti med člani *PCF*, so Lovci; pri njih je poudarek na orožjih za boj na daljavo (beri: strelno orožje) in zato bi morali predstavljati največji odmik od običajnega načina igranja RPG. *Hellgate: London* vam ob uporabi strelnega orožja omogoča, da preklopite pogled v prvoosebnega, in sodeč po naši izkušnji, ko smo sami položili roke nad igro, ni nadzor prav nič slabši kot v običajnih prvoosebnih strelskih igrah. Je pa pri tem zanimivo, da kakšno natančno merjenje tu ravno ne igra vidnejše vloge – že z mahanjem s pištolo v približni smeri poredneže boste lahko posekali cele valove nepridipravov. Čeprav so vključeni bonusi za prikrito igranje, tule vsekakor ne boste deležni natančnih strelov v glavo v jutranji zori. Kljub temu zveni ideja, da boste lahko najprej sami izdelali robota, ga nato opremili s pištolo, ki se vam valja po žepih, in ga na koncu nadzirali na samem bojišču, izjemno kul.

Lovci bi morali z nekaj res velikimi primerki strelnega orožja postati pravi razgrajači.

ARMA: Armed Assault

Tako realistična, da nas ne bi čudilo, če bi milijoni grobo protestirali proti njej...

Igra *ArmA* bi lahko dobila oceno 50% in opisovalec bi znal to zelo dobro argumentirati. Besed "polikano", "dostopno" in "dokončano" ne boste našli na teh dveh straneh brez nikalnice pred njimi. Je ena najbolj zahtevnih iger, kar jih poznamo, in na prvem zmenku od nje gotovo ne boste dobili poljuba ali celo kaj več. A če boste vztrajni, boste deležni velikega števila vročih noči.

Veliko pove že dejstvo, da zadnjih šest let, niti en sam razvijalec ni skušal prodreti na ozemlje, ki so ga daljnega leta 2001 Bohemia Interactive zavzeli z uspešnico *Operation Flashpoint*. Njihov prispevek industriji iger je nova zvrst, ki bi jo lahko poimenovali kar simulacija vojaka. Gre za zlitje pogona in okolja, ki skuša simulirati - oziroma, kar je pomembneje, vam omogoča simulirati - pravzaprav kakršenkoli vojaški spopad vam v danem trenutku pade na pamet. Od 400 kilometrov široke vojne s tanki, letali, helikopterji, konvoji, pehoto in obstreljevanjem artiljerije, do infiltracije in sabotaže enega samega moža sredi temne noči. Dogajanje temelji na živem svetu s spremenljivim vremenom, pravim potekom časa in gibanjem zvezd. Gre za ambiciozen - nekateri bi celo rekli, da nor - projekt, kar je tudi razlog, da je edini pravi izzivalec za krono igre *OFP* v bistvu njen uradni naslednik.

Zgoraj Kakšen važič! V notranjosti so štirje povsem dobri sedeži, ampak ne, moral se je usesti na *zunanjega*, kot kak junak, ali kaj podobnega...

To je moja puška

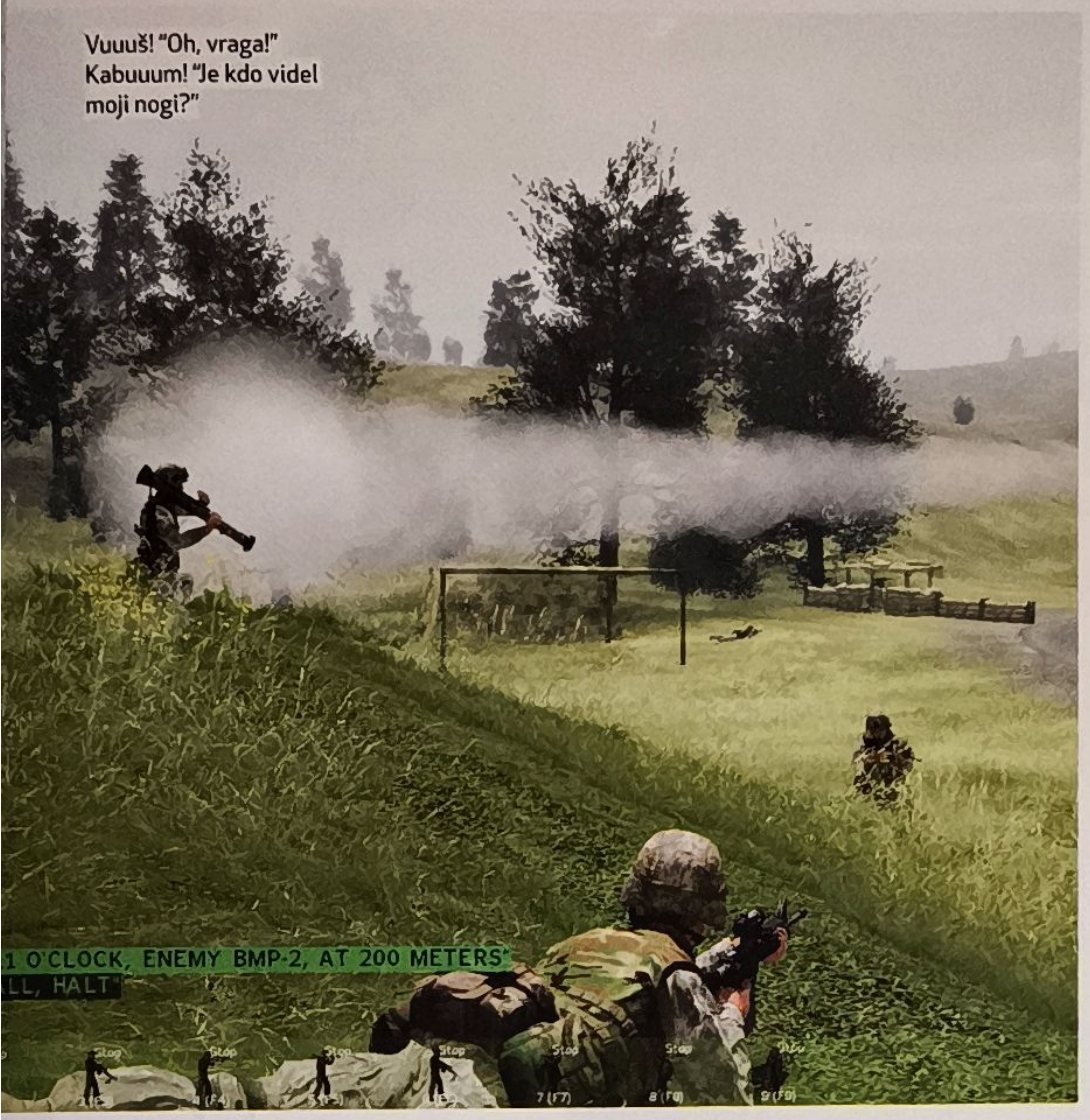
ArmA, sin *Flashpointa* je zelo podoben svojemu predhodniku. Spočet je bil kot nadgradnja osnovnega pogona, recimo "Flashpoint 1.5", nekakšno mašilo, ki naj bi zabavalo igralce do prihoda pravega nadaljevanja, ki je še vedno v razvoju pri BIS. A stvar je zrasla v nekaj veliko večjega. Zaradi premalo osredotočenega razvoja pa smo dobili Frankensteinovo pošast - ponuja ogromno možnosti, pod pokrovom je neskončno zmogljivejša od *Flashpointa*, a ni najbolj primerna za množice in prepogosto razpade po šivih.

Pogosto je na pogled fantastična, skoraj enako pogosto pa je tudi naravnost grda. Ker lahko sence meče en sam vir svetlobe, vam lahko ob sončnem vremenu od vsega lepega sicer zastane dih, a ko pade mrak, bo vse skupaj postalo zelo žalostno - imeli boste občutek, da je nekdo vrgel rjuho čez vse sladke podrobnosti in jih pretvoril v preveč grobe elemente. Občasno se pod hudimi obremenitvami pojavi utripanje, HDR se včasih izrodi v čisto belino, teksture se nalagajo počasi, ko je na zaslonu gneča. Težave so žal razširjene tudi prek meja grafične podobe: fizikalni pogon bi lahko bil deležen prenove, pa

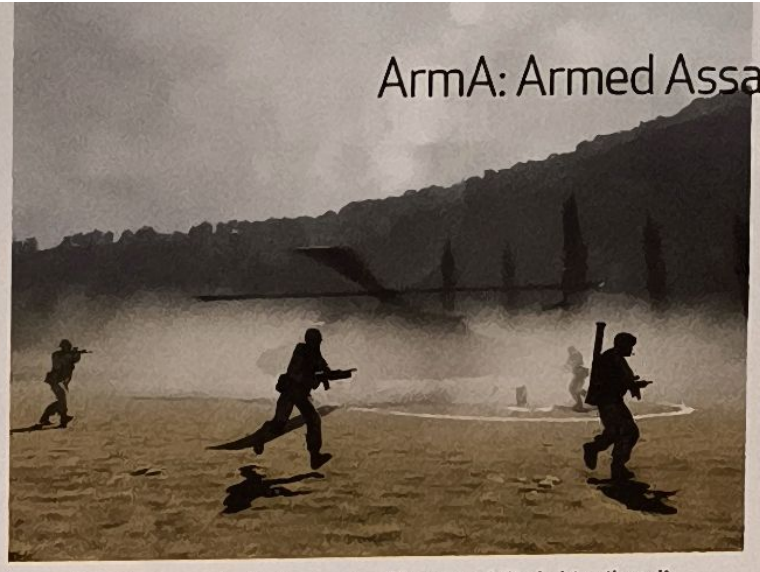
Delovanje Nastavitve igre

VISOKA KAKOVOST Samo stroj s štirijedrnim procesorjem in dvema karticama 8800 bi lahko poganjal ArmA z vsemi podrobnostmi v ločljivosti 2.560x1.600 ter preživel.

NIZKA KAKOVOST *ArmA* je neverjetno prilagodljiva zadeva. Vidno polje lahko raztegnete s 500m na 10km, zmanjšate število podrobnosti, kvaliteteo tekstur, senc in še česa.



Vuuuš! "Oh, vraga!"
Kabuuum! "Je kdo videl moji nogi?"



Z veseljem boste prebrali, da smo to sliko uporabili, da bi prikazali razgled in fiziko, in ne zato, da bi napisali kakšno šalo o helikopterjih.

Zgoraj desno
Spomnimo se še časov, ko so bila tukaj samo rodovitna polja, veste...

tudi animacija ni vedno gladko povezana.

To je cena, ki jo moramo plačati za grandiozno zasnovo igre. Ali se boste čudili, da se bodo vsi, razen najmočnejših računalnikov, borili za sapo, ko boste lahko preklapljali med dvema ekipama vojakov, ki imajo položaje 200km narazen na živem otoku, naseljenem z desetinami, včasih stotinami vojakov z umetno inteligenco, ki ne sledi zgolj vnaprej določenim potem in skriptam? Ko je izstreljen naboj, ga takoj prevzame funkcija za realističen izračun njegove poti, in ko se ozrete v daljavo, boste lahko videli tudi do 10 kilometrov daleč, vaše oko pa bo naletelo na pokrajino, polno drevja, grmovja, travnikov in celo živali. Se še vedno čudite, da se akcija občasno zatakne? Ista misija vsakič poteka drugače, ker tako vi, kot tudi računalniško voden nasprotnik, sprejemata drugačne odločitve. Je kolcanje igre zato sprejemljivo? No, v vsakem primeru je razumljivo, čeprav v današnjih časih, ko večina hrepeni po gladki spektakularnosti, to mnogim ne bo posebej všeč. Mi pogum pozdravljamo in sprejemamo posledice, ki jih drznost avtorjev povzroča.

Ljubi me, ljubi

ArmA torej potrebuje ljubečega lastnika. Potrebuje tudi nekoga, ki bo imel dovolj časa, da bo spoznal in cenil tisto, kar vrača. Da bi našli potencial in moč igre, boste morali tudi malo delati. Groza in strah, vemo, a vztrajajte še malo z nami. V samem srcu *ArmA* leži urejevalnik misij. Enoigralske in večigralske misije - celo kampanja - so samo primeri, kaj se lahko zgradi s pogonom. In gre za depresivno nekonstantno mešanico. *OFP* je imel zelo živahno kampanjo, ki je igralca potegnila vase in mu dala občutek, da je majhen, a pomemben zobnik v velikanskem vojnem stroju. V nasprotju s tem pa je kampanja v *ArmA* preveč nepovezana, neosebna (nobenih osrednjih likov ni), kvaliteta misij pa je občasno podpovprečna. A naj še enkrat poudarimo, da so to samo primeri. *ArmA* bo pokazal svoj pravi obraz, ko bomo svoj prispevek dali mi in vi. Je orodjarna za ustvarjanje lastnih konfliktov poljubne razsežnosti. Škoda, da so pri BIS izbrali tako slab zgled, da nam to demonstrirajo. Navsezadnje bo večina kupcev enačila to kampanjo z igro kot celoto.

Neosredotočen razvoj, ki smo ga prej omenjali, je pripeljal do bistveno izboljšanega pogona, ki je veliko bolj odprt, kot je bil tisti pri *OFP*, in omogoča amaterskim razvijalcem dodatkov in misij stvari, o katerih prej niso mogli sanjati. A na žalost ne moremo ocenjevati *ArmA* glede na to, kaj lahko postane, ampak samo glede na to, kaj je v tem trenutku. Čez kakšno leto bomo imeli dodatkov vseh okusov in misij, ki nam bodo povesile čeljust, do vrha glave. A če boste čakali na to, boste zgrešili bistvo. Umažite si roke v urejevalniku, dajte ArmA priložnost, in takoj boste začutili, da ste naleteli na nekaj čudovitega. ¤ PCF

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** 505 Games
- **Razvijalec** Bohemia
- **Na spletu** www.armedassault.com
- **Skupnost** www.armedassault.info, www.flashpoint1985.com/cgi-bin/ikonboard311/ikonboard.cgi
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Tehnologija

Naturalpointov Track IR4 in *ArmA* gresta skupaj kot maslo in marmelada. *ArmA* podpira neodvisno gibanje glave, zato lahko s Track IR4 gledate naokoli, ko se plazite preko pokrajine. Kombinacija je posebej učinkovita, ko boste s helikopterji pristajali v nevarnih območjih. Vsaka dodatna informacija o okolici je dobrodošla, ko stvari postanejo vroče.

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Opt Najboljše in najdražje, kar najdete

✓ Popolna svoboda ✓ Zelo realistična
✓ Samo osnova... ✗ Slaba predstavitev

Daleč od tega, da bi bila brez napak, vendar boste morali občudovati njeno ambicioznost in velikost. To bomo igrali nekaj let.

88

Na povprečen dan boste med pohajkovanjem po Oahu lahko videli karbonskih in aluminijastih vlaken za nekaj milijonov dolarjev. Ko bi le bil naš prevoz tudi tako estetsko zadovoljujoč...

Test Drive Unlimited

IZID/ŽE IZŠLO

Neki mulo iz skupine Jamiroquai je pravkar klical – menda hoče nazaj svojo zbirko avtomobilov...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Atari
- **Razvijalec** Eden Games
- **Na spletu** www.testdriveunlimited.com

Ste kdaj sanjarili, da bi se pridružili Clarksonu, Hammondu in Mayu pri njihovih vragolijah v *Top Gear*? Ste tako obupano potrebni najhitrejših konjev, da bi preživeli še popoldne s srečnim gizdalinčkom iz *Tistega lepega popoldneva*, ki sesipa Porscheje, samo da bi lahko prisedli v luksuzne dirkalnike? Tudi mi, tudi mi... In z veseljem vam sporočamo, da je morda ravno *Test Drive Unlimited* odgovor na vse vaše prošnje. Eksotično prizorišče, še bolj eksotični avtomobili in požvižgavanje na kakršnekoli hitrostne omejitve – težko boste z nekaj deset evri prišli do boljše dirkalne izkušnje, ki bi vam hkrati dvigovala ego.

Obstaja teza, da so igre pravzaprav kot počitnice od resničnega življenja. In *Test Drive Unlimited* je gotovo ideal te filozofije: vsak sestavni delček igre jo potrjuje – hudiča, saj še z oblikovanjem lika začnete kar v čakalnici za začetek potovanja! Po sanjskih uvodnih prizorih se pred vami razgrne pravljično zelen havajski otok Oahu, ki ponuja Honolulu, Pearl Harbor in krepko več kot tisoč kilometrov cest, ki kar kličejo po raziskovanju. A najboljši delček smo vam vse do tega trenutka prikrivali: ceste in dirkaška doživetja si boste lahko delili s stotinami ostalih mahnjencev na avtomobile in asfalt s celega sveta.

Test Drive Unlimited samo sebe opisuje kot MOOR – Massively Open Online Racing; večigralsko spletno dirkanje, če povemo po domače. Tu ni nobenega strogo ločenega večigralskega načina – preprosto vrženi ste na otok, kjer okolico poseljujejo ostali vozniki, ki v istem trenutku igrajo *TDU*. Tako lahko na primer mirno križarite proti svoji naslednji enoigralski nalogi, ko nimo vas prigoni že na prvi videz petelinast Džoni s svojim Enzom Ferrarijem in zna se zgoditi, da si boste pred nalogo vzeli še čas za merjenje, khm, pospeškov. S svojimi kolegi boste po zaslugi vgrajenega sistema za glasovno sporazumevanje in seznama prijateljev zlahka stopili v stik, čeprav bi si želeli, da bi igra pri izbiri "sosedov" dajala prednost tem izbrancem pred popolnimi neznanci – tako bi bilo prihranjenega kar nekaj nepotrebnega brskanja po menijih GPS, da jih naredite vidne.

Če igri odpustimo to malenkost, moramo priznati, da gre za vrhunski pristop, ki je izjemno učinkovit pri slikanju iluzije, da je svet *TDU* resničen in predvsem življenja poln kraj. K temu pripomore vrsta posladkov, a le malo je slajših kot kratek "požmig" z lučmi frajerju na drugi strani ceste: kakopak vašega izzivanja vsi Džoniji *TDU-ja* ne bodo mogli, niti ne bodo hoteli prezreti – in v hipu boste iz mirnega križarjenja prešli v novo napeto dirko, kjer boste lahko dokazovali svoje sposobnosti oziroma nesposobnosti.

Pravzaprav boste večino časa ravno na tak način brezciljno in uživaško vozili po širnem svetu ter mimogrede spoznavali nove sosede. Nekaj odrečij je ob samem začetku sicer nec to h, a velika

TEHNOLOGIJA POD DROBNOGLEDOM

Nekdo pri Ednu se je resnično zavzel, da PC igralci ne bi dobili le malomarne predelave konzolne različice igre. *TDU* na vseh področjih kaže razumevanje za zunanjo strojno opremo – ne skopari s povratnimi učinki in spodbuja uporabo pedal ter H-menjalnikov; to pomeni, da je idealno nadzorno sredstvo Logitech G25. Kar malce presenetljiva vključitev podpore za TrackIR je ravno tako božje darilo, če želite resnično izkoristiti poglede iz neverjetno življenjske kabine. Odlično delo, fantje!

večina otoka Oahu vam je ponujena na dlani takoj, ko se znajdete na njem. Raziskovanje je spodbujeno na tak način, da morate za sprejem naloge ali zgolj ogled zanimive točke do tja vsaj prvič privijugati lastnoročno. V nadaljevanju lahko na želene lokacije kar v trenutku skočite s pomočjo premeteno ustvarjenega sistema GPS, ki s svojim približevanjem pogleda in zemljevidi precej spominja na Googlove zemljevide. Da tega sistema pravzaprav sploh ne boste pogosto uporabili, je največji kompliment res dovršenemu izrisovanju obale kot tudi celinske pokrajine, kjer kraljujejo napredni učinki senčenja HDR. To razgibano okolje vam bo kar zabrisalo dejstvo, da ste vendarle ves čas le na cesti – lepot okoli vas je toliko, da se boste med zijanjem kar naenkrat znašli na končni točki. Niso redke situacije, ko boste v hrib "pičili" s krepko več kot 200 km/h in boste na vrhu osupli zaradi prelestnega razgleda na morje (ali pa vas bo še bolj osupnil zadek komaj premikajočega se težkega tovornjaka). Nič slabše je niso odnesli niti sami avtomobili, ki so natančno poustvarjeni, hkrati pa je na njih uporabljeno ravno toliko učinkov lesketanja in odsevanja, da bodo zadostili nekaj bolnim kovinskim fetišem.

Lepo počasi

Na koncu pa svet vendarle še naprej vrti denar – in če ga boste želeli prislužiti dovolj, da si boste omislili najbolj pozerske primerke, se boste slej ali prej morali poglobiti v enoigralske izzive. Nekoliko presenetljivo za dirkalno igro, so ravno "samotarske" dirke najmanj navdušujoče – predvsem po zaslugi nedomiselne umetne inteligence, ki deluje silno bledo v primerjavi z živimi nasprotniki. Ostale vrste nalog se odrežejo nekoliko boljše; časovni način "ti in cesta" je idealen za preizkušanje skrajnih meja jeklenih poskočnežev, dostavljanje nekaj najelitnejših dirkalnikov v igri, pri čemer dobivate velike bonuse, če lepotce na cilj pripeljete nedotaknjene, pa je bržkone nasploh najbolj zabavna izkušnja, ki smo jo kdaj doživeli ob počasni vožnji.

NA DRUGO LEVO...

1 Ta priročen zaslon GPS vam natančno sporoča, kam morate iti, celo med dirkami. Seveda ne more iz svoje kože in nikakor ne bo predvidel, da ste morda dovolj nori, da bi se lahko odločili za vožnjo v nasprotni smeri po enosmerni ulici – a čut za izkoriščanje podobnih situacij boste že razvili sami. 2 Imamo občutek, da lastnik tega enza ne bo najbolj zadovoljen z našim ličarskim delom. Če vam žrebca uspe dostaviti nedotaknjenega, boste deležni precejšnega bonusa na že tako 80-90 tisočakov težko plačilo. 3 Policija v Oahu je skrajno neučinkovita. Prav malo jim je mar za neprilagojene hitrosti – pravzaprav je edini način, da zaidete v resnejše težave z njimi, če v nesrečo vpletete ravno njih. 4 Verjetno edina okoliščina, v kateri boste lahko vozili enza. Jok.

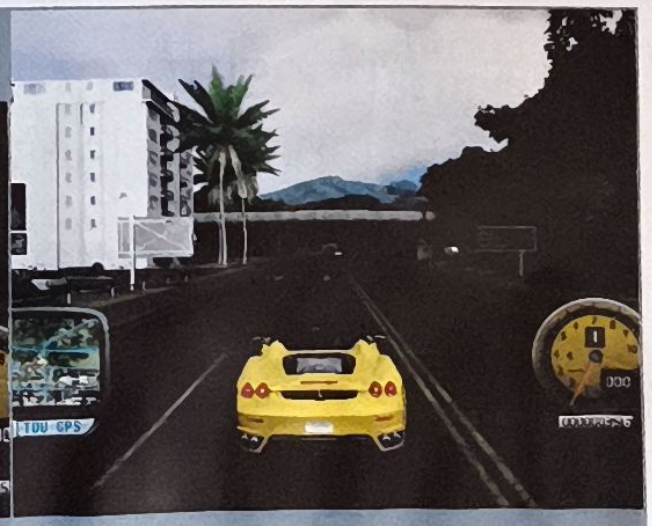
Zgoraj **Divjanje z enzom je pogosto strahu polna, a življenje po žilah poganjajoča izkušnja! Uiiii!**

Lepo je videti, da je bila različica za PC-je deležna prav posebne pozornosti in se lahko pohvali s popolno podporo volanom, stopalkam, H-menjalnikom, vključena pa je celo funkcija TrackIR, da lahko resnično dobite občutek, kot da sami pravkar sedite v kabini, ki verjetno stane več kot bo navrglo nekaj vaših letnih plač. Nekoliko bolj "hardcore" način za zaprisežene ljubitelje simulacij, sicer ne bo ravno namučil oboževalcev *GTR2*, ali jih navdušil do te mere, da bi zamenjali svoje božanstvo na prestolu dirkalnih iger, a vseeno gre za prijeten izziv za vse srednje resne igralce na PC-jih.

Kot celota je *Test Drive Unlimited* nedvomno odlična igra. Pristop neopaznega spajanja eno in večigralstva bi moral služiti za vzor vsem nadaljnjim igram (in to ne le v zvrsti dirkalnih iger), vsa pozornost in trud vložen v resnično dodelane modele avtomobilov pa dosežejo, da boste ob nakupu vsakega dirkalnika deležni tistega sladkega zadovoljstva, ki ga v večji meri pozna le še pravi kupec teh lepotcev. ¤ **PCF**

Predstavitev Nastavitve

NAJVIŠJA KVALITETA Ni moč zanikati, da je igra prava poslastica, sploh z vključenimi vsemi podrobnostmi in učinki HDR. Poganjali smo jo na X1900 in vse je teklo gladko kot tale Ferrari.



NAJNIŽJA KVALITETA *TDU* ima pod pokrovom izjemno prilagodljiv motor in vam dopušča, da spustite ločljivost vse do razmazane 640x480. Razlika je ogromna, a vseeno gre za igralno izkušnjo.

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2,8GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica

✓ Bogato okolje ✓ Hitri avtomobili
✓ Izjemno večigralstvo ✗ Šibka UI

Prestižna soseska, prestižni avtomobili in oblica družbe, s katero se lahko pomerite, so glavne sestavine tega havajskega koktajla.

90

Igra *Mr Robot* je podobna toboganu: poceni in hitrejša, kot deluje na prvi pogled, na koncu pa se boste hihitali kot norec.

IZID/ŽE IZŠLO

Mr Robot

Ko tega sploh ne pričakujete, naletite na prvo odlično igro leta 2007: nastavite fazerje na "srčkano"!

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Moonpod
- **Razvijalec** Moonpod
- **Na spletu** www.moonpod.com
- **Skupnost** www.moonpod.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Ljudje so se nam zadnje čase izogibali v širokem loku, najbrž zato, ker si v pisarni zadnji teden veselo prepevamo "Jaz sem mali, pametni robot". Mraz nas zabodeno gleda in misli, da imamo velik problem.

Igra *Mr Robot* nam je prinesla več užitkov kot večina drugih iger zadnjega leta, zato smo jo igrali tako besno, da so nas bolele očesne dupline in vse možganske celice. Da *smo* si na jasnem: mi smo mali, pametni roboti.

Po vzdušju in občutku bi lahko igro *Mr Robot* uvrstili nekje med *Alien8* in kakšen *Quazatron*, klasiki iz obdobja Spectruma, le da je ozaljšana z lepimi, sodobnimi teksturami, osvetlitvijo in enim izmed najbolj prisrčnih likov vseh časov. *Mr Robot* je nekakšna arkadna igra RPG z elementi pustolovščine, ki je za nameček nabito polna ugank. Prizorišče igre je vesoljska ladja Eidolon, po kateri vodite večnamenskega robota Asimova, ki poskuša nadzor nad ladjo iztrgati iz rok njene podivjane umetne inteligence. Posadka ladje je še zmeraj v globoki hibernaciji, vaša upanja in obeti pa precej klavrni.

Upravljanje ladje zahteva veliko razmišljanja, ob katerem se boste pogosto zmedeno praskali po glavi, saj je vsaka soba neke vrste logična uganka. *Mr Robot* je neverjetno inteligentna igra - od enostavnega spreminjanja terena s prestavljanjem kock do kompleksnih ugank, v katerih boste morali preprogramirati droide in se pozabavati z zapletenimi napravami – zato se boste nenehno režali in se čudili njeni neprestani domiselnosti.

Kadar se ne boste ukvarjali z drobovjem ladje, boste vlamljali v njene varnostne konzole, to pa je tudi točka, na kateri se igra zateče k elementom RPG. S sabo lahko nosite do štiri "duhove": ti so v bistvu konstrukti umetne inteligence, ki jih lahko uporabite za boj zoper obrambne podrutine. Vaši duhovi po vzoru poteznih bojnih sekvenc iz *Final Fantasy* razstreljujejo sovražnike z Gibsonovskimi orožji in sposobnostmi. Te duhce lahko nadgradite z izboljšano programsko opremo, po zmagah v spopadih pa napredujejo ter pridobijo nove veščine in odpornost.

Igra se iskri od humorja, ki neposredno odraža osebnosti ljudi, ki so jo ustvarili – očitno nikakor ne gre za nobeno zaspano, naveličano večinsko produkcijo. Polna je znanstveno-fantastičnih domislic, od uničevanja zlobnih robotov s potiskanjem skozi zračno loputo ali njihovega zažiga z vžigom motorjev parkirane vesoljske ladje, vse do zlobnega EL-9000 in njegovih računalnikov WOPR. Čista zabava torej. Zato jo le mahnite v trgovino, izpljunite denarce in ji privoščite majcen objem. ¤ PCF

Mr Robot morda res ne izgleda kaj posebnega, a pod pokrovom se skriva peklenska globina.

"Prinesla nam je več užitkov kot večina iger lanskega leta"

Zadetek v polno

Mr Robot že takoj na začetku prikliče spomine na klasične znanstveno-fantastične filme in teme. Nekateri ljudje v naši pisarni so pripomnili, da Asimov spominja na V.I.N.C.E.N.T.-a iz *The Black Hole* (1979), eden izmed hitrih smrtno nevarnih robotov, ki ga lovi, pa na Maximilliana, zlobnega konstrukta iz istega filma.

Za premagovanje zadnjih stopenj boste potrebovali možgane tisočih genijev.

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 128MB RAM, DX8 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, DX8 3D kartica

- Neverjetno domiselna
- Izredno zanimiva
- Pošastno lepa
- Srčkana do zadnje molekule

Bolj zabavna kot košara mladih muck, saj si s strani ljubiteljev nenavadnih iger prisluži velik "hura". Kar toplo nam je pri srcu.

87

ŽE V PRODAJI!

SEKSI ZABAVNI UPORABNI
WWW.FHMSLO.NET
3/2007 3,50 € / 838,74 SIT

FHM

A do Z erotike

DOMAČI VIDEO!
Gotovo ti ga bodo ukradli, zato se pri snemanju potrudi!

UMAZANI JAPONCI!
Ekskluzivno o stvareh, ki jih skrivajo turistom!

SEKS V VESOLJU!
Silvia Saint brez gravitacije!

Petra Slapar
Po XXX filmčku je čas za nekaj novega...

Plus!
Kamikaze, Sašo Kragelj, morilci z očali, Clara Morgane, 50 moških stvari, delavec na naftni ploščadi in opica z ogromnim... nosom!

Poštnina plačana pri pošti 2102
VideoToP 9 771581 834720

Res umetniško izdelana igra je videti odlično tudi na slabih sistemih. Ljubimo ta risankasti slog.

World of Warcraft
The Burning Crusade

Ko pavijani obmolknejo...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Vivendi
- **Razvijalec** Blizzard Entertainment
- **Na spletu** www.wow-europe.com

Da, *The Burning Crusade* je prišel, in ne, nobenega posebnega dogodka ni bilo ob izidu (razen nekaj ropotanja Kruula, medtem ko je Kazzak smuknil skozi portal in na borce čakal na domačem terenu), in da, "g33ki" so najvišjo stopnjo lika dosegli že v prvem tednu igranja (neki nalašč neimenovani "tisti, ki nima življenja" pa v prvih 28 urah), kar pomeni približno deset do dvanajst ur igranja dnevno, če v glavnem solirate. Mini aplavz? Niti ne.

Sami smo "ding!-nili" tam nekje po treh tednih, kar preračunano pomeni okoli tri do štiri ure igranja vsak ljubi dan, je pa res, da smo si za ta podvig omislili pomagača, človeka brez službe, punce, ljubimca, hišnega ljubljenčka ali vsaj kakšne bizarne oblike bolezni, pri kateri bi moral vsak dan zapustiti zaprt prostor za nekaj ur in se nadihati svežega zraka. In v treh tednih doseči najvišjo možno stopnjo lika pač naj ne bi bilo mačji kašelj, glede na množico novih nalog, ki na avanturiste prežijo v dodatku najbolj čas in telesne tekočine pijoče igre vseh časov.

World of woot?!

Zato je toliko bolj zaskrbljujoče dejstvo, da je trud razvijalcev, ki so se, moramo poudariti, zelo potrudili, tudi tokrat doživel tako bridek konec. V igro se je vrnilo veliko povratnikov, ki so pred časom nehali igrati, bodisi zaradi pomanjkanja časa bodisi zaradi krepke naveličanosti, saj niso mogli več držati koraka s tistimi, ki na koncu tunela vidijo le epsko opremo, zaradi katere se po njihovem splača posameznega šefa poklati ne dvakrat ali trikrat, temveč tudi po petdesetkrat. Večina teh igralcev nima nobenega pojma o tem, za kaj pravzaprav v svetu *Warcrafta* (katera kekca sta ta Thrall in Illidan?) gre, za njih so rumeni klicaji le postojanke na poti do vijoličnih predmetov, ki jih potem radostno razkazujejo med paradiranjem po Orgrimmarju.

BC-ju je vsaj v startu uspelo postaviti celotno populacijo igralcev *Warcrafta* na trdna tla – osebki, ki so se ponašali z najboljšimi orožji ali opremo, so bili postavljeni pred kruto dejstvo: do najvišje stopnje lika bo ta oprema, za katero so nekateri žrtvovali tudi po deset ur naskakovanja temnic dnevno, postala prešibka. Z vijolično barvo označena oprema je slabša od modre, včasih celo od zelene, in to dejstvo je nekatere že spravilo v obup. Druge pa kremplji navideznih svetov očitno še ne mislijo izpustiti: nemalo se jih je zapodilo v novo vsebino v višji prestavi in opravljalo le tiste naloge, ki so nujno potrebne za odprtje težavnejših področij, to pa seveda tudi pomeni, da bodo tako hitreje prišli do boljših predmetov. In krog je sklenjen. G33ki ostajajo g33ki, navadni igralci pa brez neke prave možnosti, da bi brez vlaganja nesramno veliko časa v igro sploh kdaj videli tako imenovani "End game", kaj šele, da bi povohali tiste nove copatke, ki jih xxx beštija izpusti iz riti, ko jo s krepeli namlati 25-članska skupina.

Give gold

"Pliz epixxx mistah, giev gold for my mount..." Ha, v *BC* prihaja možnost raziskovanja terena z letečimi stvori: ti so razdeljeni v dve pasmi, in vsaj prva je popolnoma neuporabna. Najprej se boste morali priučiti ježe na takšni živali, šele nato jo boste lahko kupili. A cene so odurne in igra bo od vas spet

zahtevala, da se pokorite njeni filozofiji neskončnega mlatenja, kolobarjenja, kmetovanja in še česa. Najhitrejše leteče prevozno sredstvo vas bo stalo oglatih 4.000 zlatnikov in je edino, ki si ga pravzaprav sploh želite, saj je njegova alternativa tako bedna, da jo boste iz malhe potegnili samo takrat, ko boste želeli na hitro preleteti kak kanjon ali gorovje (počasnejša je celo od elitnih kodov, volkov ali konjev). Ker si takšen transport lahko privoščite šele pri stopnji 70, boste do takrat morali uporabljati javni transport, za katerega je poskrbljeno enako kot prej: v posameznih naselbinah, ki so nametane po zemljevidu, boste morali najprej poiskati mojstra, ki se ukvarja s prevozom, šele nato se boste lahko zapeljali do vseh prej obiskanih ali odkritih lokacij.

Naj vas ne premamijo tabele z vijoličnimi predmeti, ki jih najboljši dnevno mečejo na splet, da bi se lahko smrkavci nato slinili po zaslonih, kot da bi bila od teh igrač dejansko odvisna njihova življenja. Svet Outlands se splača raziskovati. Je namreč prečudovit, še lepši od Azerotha in posamezna področja na kontinentu dobesedno trgajo meje domišljije. Tu je Hellfire Penninsula, kjer je zadnja obramba preživelih orkov pred navalom Goreče legije, gozd Therrokar, ki v puščobi skriva skrivnosti Auchidona in kjer je največje mesto Shattrah, zbirališče tako Horde kot Zavezništva (znotraj obzidja se ne bo moč klofati), tu je za nas najlepši Nagrand, pribežališče klana Mag'har, Hellscreamovega sina Garrosha in Thrallovih zaveznikov, Blade Edge's Mountains, kjer veliki zmaji tičijo napičeni na kamnite bodice gorovja, medtem ko sceno obvladajo ogri in še, in še. Področij je kar sedem, razlikujejo se po stopnji težavnosti (Netherstorm in Shadowmoon Valley bosta od vas zahtevali največ potrpežljivosti), v njih pa boste imeli vsakič za opraviti toliko nalog, da se lahko tam zadržujete po cel teden.

Pripravite se, da boste v hrbet svojega lika strmeli cele mesece.

ARENA, ARENA, ARENA

Boji mož na moža, pajac na pajaca, ali po warcraftovsko ork na gnoma, so vedno dobrodošla lastnost iger, *WOW* pa je s svojim sistemom bojišč v preteklosti že poskrbel za tiste igralce, ki jih bolj kot udrihanje po vnaprej skriptirani umetni pameti privlači pribijanje živih nasprotnikov. A v *BC* se lahko nadejate še več tovrstne akcije. Nagrade za najboljše ekipe so tako hude, da bi z njimi lahko v žargonu rečeno "one-hitali" kateregakoli "slackerja" v igri.

Z letečimi zvermi prihajajo tudi bombaške misije. Raztrosite malo ljubezni po sovragu.

V igro sta se vtihotapili tudi dve popolnoma novi rasi. Krvavi vilinci in Draenei, katerih glavna pridobitev pa ni zgolj v novih začetnih območjih in temu primernim novim naborom nalog, temveč v ponujanju tako pripadnikom horde, kot zavezništva, da zaigrajo v hlamudračah dveh najbolj "osovraženih" likov v igri: šamana ali paladina. Prvi je bil doslej na voljo le "hordašem", drugi pač le zavezništvu. Zdaj se razlike med navidez sprtima stranema občutno manjšajo, in do takrat, ko se bodo prvi cehi prebili do najhujše instance ali gore Hyal, se bo po njihovih vrstah podilo že veliko novih likov. Če drugega ne, pa se vam splača zaigrati v vlogah Draenejcev ali zlobnih vilincev, že zaradi uvoda v zgodbo. Tako se v prostranstvih dodatka vsaj ne boste spraševali o tem, zakaj za vraga se kar naprej srečujete z njimi.

Kkthxbye!

Azeroth sameva. Po njem se občasno podijo le še tisti, ki so se vneli za obe novi rasi in pričeli vse skupaj praktično znova. Pred njimi je dobra dva meseca ali pa še več "bildanja" lika, preden se bodo lahko pridružili igralcem, ki redno pometajo s princem Malchezaarjem znotraj starodavnega Karezhana (čeprav je ta na starem kontinentu). A brez skrbi, tako predmeti, kot šefovske kanalje vam ne bodo ušli, vprašanje pa je, ali si jih boste brez žrtvovanja prenekatere urice

Krvavi vilinci so nemara res preveč luštni v face, arhitekturo pa obvladajo...

prostega časa sploh kdaj utegnili ogledati. Naj gre za zloglasno sekiro šampiona horde Groma Hellscreama [*Gorehowl*] ali pa čelado iz kompleta Tier 4 [*Demon Stalker Greathelm*], čaka vas dosti papcanja napitkov in tekanja do trupla, preden se boste na Hyalu spopadli z Archimondejem. Kje je šele Illidan Stormrage... ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 800MHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 1GB RAM, 64MB 3D kartica

Najboljše je postalo še boljše
Meseci igranja
Možnost letenja
Pozabili boste spati

Standardi te igre zvrsti MMORPG so tako visoki, da dvomimo, da jih lahko kaj v bližnji prihodnosti še preseže.

92

"DEJANSKO PRIKAŽE KRASNO VELIČASTNOST BOJEV V VESOLJU *STAR TREK*"
-GAMESPOT

STAR TREK LEGACY

40 LET SERIJE STAR TREK V ENI IGRI.

EPSKI REALNO-ČASOVNI BOJI VESOLJSKIH FLOT

NAPET VEČIGRALSKI NAČIN ZA DO 4 IGRALCE

SPEKTAKULARNA GRAFIKA NOVE GENERACIJE

PET KAPITANOV. TRI OBDOBJA. ENA ZAPUŠČINA.

12+ www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360 LIVE

mad·doc SOFTWARE

UBISOFT

CBS Paramount TELEVISION

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. ™ & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc®, Mad3D, MadAI, MadVR, the Mad Doc flask logo, and the Mad Doc pill logo are trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC, in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision, Inc. © 2006 "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2002 Lee Salzman. Developed in association with Mad Doc Software, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation.

IZID/ŽE IZŠLO

UFO: Afterlight

Mars? Nezemljani? Teraforming? A kje za vraga je Quaid?

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ascaron
- **Razvijalec** Altar Games
- **Na spletu** www.ufo-afterlight.com
- **Skupnost** www.altargames.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

To je gotovo ena izmed najbolj živce parajočih iger, kar smo jih igrali v zadnjih mesecih. Kar ne pomeni, da je slaba, vendar nas je izmenično navduševala, spravljala v obup in nato spet navduševala - v pravilnih intervalih.

Kot veliki ljubitelji originalne *UFO: Enemy Unknown* – pred mnogimi leti smo si jo privoščili v paketu z na veke vekov fantastično *Syndicate* – smo si z veliko mero pričakovanja ogledali, kaj nam ponuja najnovejša simulacija obrambe pred nezemljani.

Človeštvu se ne piše nič dobrega, saj smo po neuspešni vojni z zavojevalci iz vesolja podpisali mirovni sporazum, ki je od nas zahteval preselitev na Mars ob precej borni tehnološki pomoči naših novih, khm, "prijateljev". Igro pričnete kot vodja umazane kolonije, ki poskuša teraformirati in naseliti rdeči planet z osvajanjem novih ozemelj. Ko ste se naselili, lahko pričnete graditi rudnike naravnih virov in teraformne postaje, s čimer zaključite plat igre, ki je namenjena izgrajevanju planeta.

Kmalu pa seveda odkrijete, da vaši kolonizacijski načrti stojijo na trhlih temeljih, saj Mars sploh ni tako mrtev, kot ste predpostavljali. Zato morate poskrbeti za obrambo vašega novega doma z raziskavami različnih vrst opreme in pripravljanjem vaše ekipe za spopade z nezemljani na vseh frontah.

To je tista plat igre, ki nas je navdušila. Odkrivate lahko pravo bogastvo reči, sama taktična mehanika spopadov pa deluje dobro, tako da je pobijanje nezemljanov še zmeraj neverjetno zabavno opravilo. Še zlasti s šibrovko, ki smo jo hranili za, saj veste, bližnja srečanja.

Tisto, kar nas je spravljalo na rob obupa, pa je bilo ponavljanje. Vaše ozemlje doživlja nenehne invazije, zato morate kar naprej biti iste preproste bitke na istih pastelno rdečih zemljevidih. Čez nekaj časa pa smo se naveličali tudi puste Marsove pokrajine. Toda ko vidite rezultate vaših poskusov teraforminga, se vam igra znova prikupi. Pojavijo se nove frakcije, tako da imate na razpolago več ljudi, s katerimi se lahko spajdašite ali zagrabite, prilagodi pa se tudi sovražnik in bitke postanejo posledično bolj zahtevne.

Na razpolago imate tudi veliko različnih vrst misij, kot je invazija na sovražnikovo bazo ali ugrabitev nezemljanskega znanstvenika iz marsovske raziskovalne postaje. Kljub veliki količini ponavljanja istih opravil in spopadov v igri vam *UFO: Afterlight* ponuja dovolj, da se boste k igri vračali tudi takrat, ko boste prepričani, da je imate dovolj. ¤ PCF

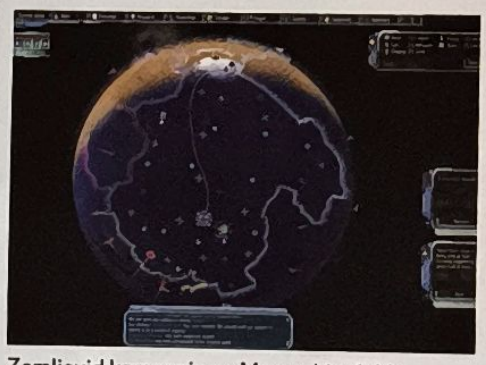
"Mars sploh ni tako mrtev, kot ste predpostavljali"

Diplomacija!

Zanimiv dodatek franšizi *UFO* je zaslon za diplomacijo, kjer se lahko pogajate z različnimi frakcijami, ki naseljujejo Mars. Od svojih zaveznikov lahko zahtevate potrebščine ali celo dodatne človeške/nezemljanske sile.

Hvala za sodelovanje, Zemljan.

"Morda bova nekega dne prijatelja. Ali pa te bom ubil."



Zemljevid kampanje na Marsu, kjer lahko opazujete proces teraforminga. Vznemirljivo...

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

- Kopica možnosti raziskovanja
- Zabavno pobijanje nezemljanov
- Duhomorno ponavljanje
- Nobenih terorističnih misij v mestu

Če bi ponavljajoče misije uravnavala UI po vzoru *Total War*, bi si v naših očeh nedvomno zaslužila medaljo.

75

Kaos: velikanski vesoljski mehanoidi pogube sejejo uničenje čez pokrajino. Kako lepo je biti del tega.

Supreme Commander

IZID/ŽE IZŠLO

Radosti konflikta epskih razsežnosti na vašem zaslonu. Mesoreznica deluxe

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** THQ
- **Razvijalec** Gas Powered Games
- **Na spletu** www.supremecommander.com

To vsekakor ni le še ena izmed običajnih realno-časovnih strategij, ki ste jih vajeni nalagati in odstranjevati s sistema pogosteje kot viruse, ki vam ponagajajo ob ogledu strani z žgečkljivo vsebino. Gre za vadbo ekstremnih razsežnosti. To si lahko orišete tudi tako: najmanjša dosegljiva enota je morda velika kot novomeški clio, medtem ko se na vrhu tehnološkega razvojnega drevesa nahaja nekaj, kar je večje od katerekoli bajte, ki smo jo bili Janezi zmožni postaviti pokonci. In če si zdaj predstavljate, da takšen mehanski monstrum tlači grudo določenega planeta, si še predstavljajte, kakšno moč ima: sposoben je zradirati celoten dolg manjše države, tako da to državo preprosto zbriše z zemljevida.

Te stvari so osupljivo smešne; pravzaprav so tako odbite, da se boste na začetku načrtno posvetili zgolj nadgrajevanju same baze in popolnoma pozabili na napadanje nasprotnikov, da bi lahko tako čim prej dobili v roke eno izmed teh velikih zverinic.

Stara igralska klika, ki je še pribijala *Total Annihilation* (v klasičnem obdobju strategij v slogu *StarCrafta*) se bo zjokala, ko bo prvič pognala *Supreme Commander*, saj gre bolj kot ne za duhovnega naslednika omenjene igre, na čelu razvojne skupine pa je tudi tokrat Chris Taylor. Velikanski zemljevidi, kolosalno število enot, ki se bojujejo, intenzivno kmetovanje virov in hitenje po tehnološkem drevesu navzgor so vse, kar vam ta igra ponuja, in kaj dosti evolucije iz časov *TA* pa do danes ne pričakujte; je dovolj, da omenimo, da proizvajate posamezne enote in ne skupaj združenih vodov, kot je dandanes že v navadi? Je pa zato podoba grafično izjemna, kljub nekaj ne dovolj podrobnim teksturam in svetlobnim migetajočim učinkom orožij. A ko boste videli, kako se vaša armada pred vašimi očmi razcveti prek vseh meja in se število zgradb v bazi tako poveča, da je ta od daleč videti kot mesto, boste razumeli zakaj so razvijalci pri Gas Powered Games malce ohladili pretiravanje z očesnimi priboljški. Vaš PC bo nedvomno pričel pokašljevati takoj, ko se bo spopadel s tako velikim številom enot in nadzorom njihovih majhnih možganov. Gre za prvo igro, ki bi si jo lastniki Intelovih über procesorjev Core 2 Quad morali ogledati, saj se ti procesorji zel[o] dobro spopadajo z umetno pametjo in popolnoma ublažijo izkuš[nj]o. In s t[o]

KJE SI, ŠČUREK?

1 Napadalni boti Tech 3 se zgrnejo nad v veliki meri nebranjeno sovragovo bazo. Uničite njegova obrambna gnezda in enote, pa se boste lahko znašali nad poslopji kot rušilna krogla. **2** Oddajniki energijskih polj vam bodo na voljo, ko boste tehnološko dovolj napredni, vaše koče pa bodo obdali s posebno energijo. Ob primernem obstreljevanju se bo tudi ta vdala. **3** Moč energije je ključ za uspešno ekonomijo. Uničite sovražnikove generatorje in produktivnost se mu bo takoj zmanjšala. **4** Posebne zmogljivosti vaših enot bodo prikazane kot ikone. Komandna enota zna biti še kako uporabna, ponaša se celo s funkcijo preobremenitve - razčesne jo lahko kot živčno atomsko bombo. BUM!

kšnim procesorjem se lahko nadejate dobre partije, bodisi z živim ali umetnopametnim nasprotnikom. Seveda pa to pomeni, da se bo 99,999% nas, navadnih smrtnikov, moralo na žalost zadovoljiti z zmanjšanjem vizualnih učinkov in ločljivosti.

A kljub tehničnim težavam vas bo *SupCom* presenetil s svojo intenzivnostjo. Kot enote, tudi viri eksponentno naraščajo, in čez čas se bo vaš trenutni proračun zgolj režal začetnim vsotam, ki so se svaljkale po generatorjih. Vse tri v vojno vpletene strani (zagrizene Aeonci, čokato-konzervaste UEA-jevce in "borgaste" Cybrance – kar ni blagovna znamka nekega vesoljskega čokolešnika) uporabljajo dva vira: maso in energijo. Maso (Mass) pridobivajo iz rudnikov, njeno pakiranje v obliko primerno za uporabo pa zahteva velikanske zaloge moči. S tem se boste kar pogosto ukvarjali, a še dobo, da lahko svojim graditeljem ukažete, naj zaporedoma opravijo več stvari, vi pa se medtem preprosto orsedotočite na desetkanje nasprotnika. To bo od vas zahtevalo sleherno desetinko pozornosti. Zemlja, zrak, voda - zaradi teh glavnih značilnosti površij boste siveli, od vas pa bodo zahtevale uravnoteženo bojno silo in kup ščepcev inteligence.

Zgoraj Predstavljajte si *Warhammer 40k*, pomnožen s 1.000, in dobili boste *SupCom*. Da, to je *Warhammer 40,000.000*.

Pošiljanje samotne flote bombnikov je recept za mnoštvo uničenih bombnikov, jasno? Prej bo treba uničiti protiletalsko obrambo. S čim pa? Ne skrbite, v *SupCom* bo vsaka enota naletela na svojo mino, čeprav to občasno pomeni, da boste morali v mesoreznico poslati na tone železja, preden boste to sploh lahko ugotovili.

Kar jasno pomeni, da bo proces ponavljajoč se in kmetovalski. Še dobro, da vas bo kampanja vseskozi pitala z novimi, zanimivimi enotami. Vseeno pa boste največ zabave doživeli v večigralskih bojih prek interneta, če se bo kateri od vaših prijateljev sploh upal pomeriti z vami po tistem, ko boste postali pravi "tehnofrik" in boste na pamet poznali poti do visokoklavnih zmogljivosti vaše zveste vojske. ¤ PCF

Delovanje Nastavitve igre

ŠPRINT Z naraščanjem števila enot na zaslonu procesor vedno bolj trpi. Na našem Athlonu 64 4800X2/2GB DDR2/X1950XTX, smo hude spopade prespali pri 10 slikah v sekundi.

PLAZENJE Zmanjšajte ločljivost, grafične učinke in odpovejte se AA-ju. Kljub izboljšanju zmogljivosti pa vedite, da za UI skrbi procesor, tako da obstaja možnost, da boste kljub temu še vedno pokašljevali.

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 1,6GB RAM, 256MB 3D kartica

Opt Core 2 Quad, 2GB RAM, X1900XTX

✓ Intenzivna akcija RTS ✓ Roboti!
✓ VELIKI roboti! ✗ Kmetovalska.

ZF strategija primerna za razbijanje v večigralskem načinu. Kampanja? Dolgotrajni pohod Pohorskega bataljona.

85

IZID/ŽE IZŠLO

Europa Universalis III

Ne preveč slikovita pot skozi zgodovino

Večigralstvo Da
Na spletu
www.europauniversalis.com

V svetu iger noben občutek ne preseže tistega, ki ga ponuja svetovna nadvlada. Preganjanje teroristov je sicer zabavno, toda kaj je v primerjavi z opojno močjo vladavine železne pesti? *Europa Universalis III* se tega dobro zaveda.

Medtem ko *Civ IV* prikaže vse elemente z živahnimi podrobnostmi, pa ste v *EUIII* na žalost obsojeni na zemljevid ozemelj in packo iz majhnega števila poligonov, ki predstavlja vašo lokalno utrdbo. Ljubitelji strategij bodo v sedmih nebesih zaradi vseh podrobnosti in možnosti diplomacije, vsem drugim pa se bo igra zdela nekoliko preveč čudaška.

Vojna bi na primer morala biti najbolj vizualno vznemirljiva stvar, ki jo lahko ponudi strateška igra. Zato smo se brez opozorila odločili zavzeti Škotsko, naše čete pa je predstavljalo nekaj ogromnih vojakov, ki so marširali proti izbrani državi. Ko so prispeli, smo bili deležni ponavljajoče se animacije vojaškega spopada, ki je bila preprosto povedano dolgočasna in zares nezanimiva.

Če se nameravate v tej igri preizkusiti tudi sami, se najprej prepričajte, v kaj se pravzaprav podajate. Kot je razloženo v vodiču, nima igra nobenega pravega cilja; preprosto se odločite, kaj bi radi dosegli, nato pa to poskušajte uresničiti v 300 let dolgem časovnem okviru. Jasno nam je, zakaj ima *EUIII* toliko privržencev, med katerimi je veliko navdušencev nad zgodovino, toda kraljica je še zmeraj *Civ IV*. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1,9GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

Dovolj globine · Zavojevanje sveta
Grd videz · Preveč kraljevskih porok

Dovolj globine in diplomacije, da so stvari še zmeraj zanimive, vendar bo za nekatere preveč zapletena in za druge preveč grda.

74

Zgoraj **Kot vsi vemo, so se v vojnah 15. stoletja bojevali velikanski roboti. Na žalost pa je ta tehnologija že zdavnaj utonila v večno pozabo.**

IZID/ŽE IZŠLO

Agatha Christie: Murder on the Orient Express

Večigralstvo Ne
Na spletu www.agathachristiegame.com

Tudi če obožujete Agatho Christie, če se vam zašibijo kolena ob pogledu na tistega belgijskega gizdalina Poirota ali pa ste dobesedno obsedeni z blagozvočnim glasom Davida Sucheta, vam v tej okorni igri najbrž ne bo uspelo ravno uživati. Nam denimo ni.

Kaj bi lahko bilo tako narobe? Saj ste najbolj slavni detektiv iz tridesetih let 20. stoletja, ki ima povrhu vsega še fantastične, povoščene brke. Pravzaprav ne. Niste. V resnici ste popolnoma novi lik, zasnovan za igro - Antoinette Marceau, uslužbenka železniškega podjetja, ki pomaga gospodu Poirotu ugotoviti, kdo je umoril zoprno žrtev.

Da bi sploh prišli do samega umora, pa se morate prebiti skozi nekaj zelo dolgih in dolgočasnih vmesnih sekvenc, ki poskušajo ustvariti občutje prizorišča, na žalost pa jim uspe zgolj resno zafrustrirati igralca, ki si želi, hja, igrati igro.

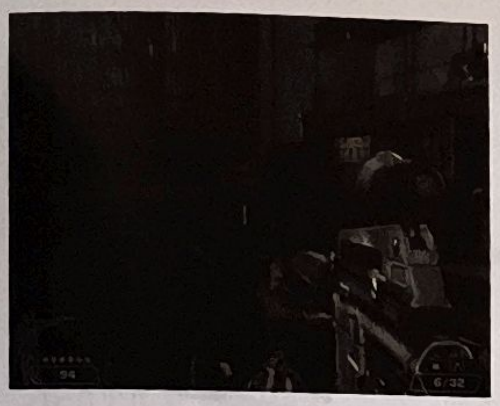
Uganke so standardnega tipa "poišči to, daj tole njim, postavi to tja (za vraga, ne, ne postavi tega tja!)". Redko predstavljajo izziv za sive celice, saj so omejene na pikolovsko iskanje predmetov po prizorih, ki se nanašajo na uganko. Zato vam priporočamo, da raje preberete knjigo, saj bo trajala dlje in vam ponudila več užitkov, obenem pa ob njej ne boste imeli občutka, da vam možgani curljajo skozi ušesa. ¤ PCF
PCFormat Ocena 27

IZID/ŽE IZŠLO

The Mark

Večigralstvo Do 16 igralcev
Na spletu www.themark-game.com

The Mark je v resnici *najbolj* generična med generičnimi prvoosebnimi strelskimi igrami. Vzemite orožje in ga uporabite. V ravni črti pokosite čete sovražnikov in plehkih teroristov. Ja, teroristov; saj menda ne moremo imeti



generične strelske igre brez generičnih nepridipravov, kajne?

Pri tem poskuša igra vsaj dajati vtis raznolikosti z možnostjo izbire lika. Nadzirate lahko poveljnika USMC Steva "Fletcha" Fletcherja, tarčo napada iz naslova igre, ali bivšega plačanca SAS, Austina Hawka, katerega naloga je, da obdrži ne preveč bistrega Američana pri življenju. Na začetku večine stopenj lahko izberete, katerega butca boste nadzirali, kar pa v resnici nima velikega vpliva na samo igro. Oba imata lastne posebne sposobnosti, kar je morda kljub vsemu neka razlika. Fletch ima priljubljeno sposobnost "bullet-time", Hawke pa elegantna črna očala, s katerimi lahko določi, kje se nahaja sovražnik.

Sovražniki prav tako niso nobeni jedrski fiziki, saj vztrajno jurišajo naravnost na ubogi par. Ko jih pokončate, se ponovno pojavijo in stečejo okoli vogala, pri tem pa besno streljajo in se ne ukvarjajo s tako neumnimi stvarmi, kot je iskanje zavetja. Ne da bi hoteli podcenjevati tragedijo ljudi, ki se jim zdi potrebno, da sami sebe poženejo v zrak, toda samomorilski bombaši so brez dvoma najboljši hudobci v igri. Brezglavo tekajo naokoli v stilu *Team America*, mahajo z rokami in svojimi puškami AK, nato pa eksplodirajo v lepi rdeči meglici.

Lahko bi sicer nadaljevali z naštevanjem vseh resnično slabih plati te igre, kot je obupno glasovno igranje, ki ga dopolnjuje še neverjetno plehek scenarij, mislimo pa, da smo vam dali dovolj razlogov, da se tej packariji izognete. ¤ PCF

PCFormat Ocena **32**

IZID/ŽE IZŠLO

Arthur and the Invisibles

Večigralstvo Ne
Na spletu www.atari.com/arthur

Ta očarljiva platformska igra je tako istoimenski kot film zasnovana po knjigah izpod peresa pravega dečka za vse, Francoza Luca Bessona. Ja, tistega Luca Bessona, ki je verjetno najbolj znan kot režiser filmov, kot sta *Leon* in *The Fifth Element*.

V *Arthur and the Invisibles* igrate mladega dečka Arthurja, ki se znajde v čarobnem svetu Minimoyev – predstavijo mu ga afriški pastirji, ki jim je pred leti nudil pomoč njegov dedek. Ostanite z nami, zadeva je francoska. Najti mora zaklad, ki so ga zaupali ostarelemu dedku, preden njegovo veliko hišo poruši neko veliko gradbeno podjetje. Ob tem pa mora pomagati Minimoyem, ki trpijo pod strahovlado čudaških bitij, ki so podobna žuželkam in jezdijo na komarjih.

Prelepo animirana igra za otroke pa nikoli preveč ne poenostavlja stvari samo zato, ker je namenjena mlajšemu občinstvu. Nadzorni sistem je enostaven, ne pretirano zahtevne uganke pa primerne za vse mlade po srcu. Drugače igra ne ponuja ničesar revolucionarnega, pa tudi možnost preklapljanja med tremi glavnimi liki ji ne doda ničesar bistvenega, razen Arthurjeve edinstvene sposobnosti plezanja. Drugi imajo posebne napade, ki jih pridobijo med igro in so nujno potrebni za premagovanje določenih ovir, slabost pa je v tem, da je nujnost njihove uporabe zmeraj označena.

V resnici ne gre za zadevo, ki bi zanimala okorele igralce iger, za nameček pa je tudi obupno linearna, kot arkadna platformna igra za otroke pa zna biti povsem zabavna. ¤ PCF

PCFormat Ocena **75**

KMOD Iztisnite še več iz Company of Heroes

V današnjih časih zmanjšane pozornosti si včasih zaželite, da bi lahko igro pričeli igrati takoj, brez dolgotrajnega seznanjanja z njenimi osnovami. In ravno to ponuja KMOD v bitkah načina Skirmish in preko LAN-a v *Company of Heroes*. Igro pričnete z veliko množico poceni enot (1), veliko surovinami in brez omejitev števila prebivalstva. To pomeni, da se boste takoj na začetku lahko pomerili v manjših spopadih. Pomeni pa tudi, da boste kasneje na bojišču imeli cele horde enot, ki bodo povzročale uničenje na številnih delih zemljevida (2). Ker boste večino virov porabili za zajezitev napredovanja sovražnih enot, boste potrebovali veliko pehotnih enot, namesto da bi se usmerili v razširitev vašega topništva (3). Vsaj na začetku.

IGF 2007

V zadnje stopnje izbora za nagrado Independent Games Festival se je uspelo uvrstiti 141 prijavljenim, med njimi pa jih je ostalo končnih devetnajst, ki se bodo pomerili v šestih kategorijah. Na naslednjih dveh straneh vam predstavljamo pet tekmovalcev, za katere menimo, da so še posebej zanimivi in za katere tudi navijamo. Zmagovalci bodo razglašeni 7. maja med Independence Games Summit 2007 – novem delu Games Developers Conference, ki obljublja, da bo letos največji in najbolj obiskan dogodek te vrste.

IZID/ŽE IZŠLO

Toribash

Večigralstvo Internet
Na spletu www.toribash.com
Razvijalec Team Toribash Finalist Nagrada za inovativno oblikovanje

Nič ne pripravi Gregorja Mraza do poskakovanja po pisarni tako kot *Toribash*. Pri tem akrobatsko zvija svoje suhljato telesce in poskuša brcniti mimoidoče v glavo. Pred kratkim smo na ta način izgubili novega sodelavca.

Sliko za sliko dajete navodila vsakemu sklepu v telesu. To ponavljate - pri čemer vam slika lutke prikaže posledice -, dokler se ne prepričate, da bo nasprotnik izgubil pomemben ud, igra pa bo ocenila estetski rezultat in krvavo krutost vaših potez.

Ponovitve pretepov lahko za čim boljše rezultate uredite in nato objavite na spletu. Ravno ko so navadne lutke postale v igrah odveč, nam je *Toribash* dokazal, zakaj so najboljša stvar vse od senčenja pikslov. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **90**

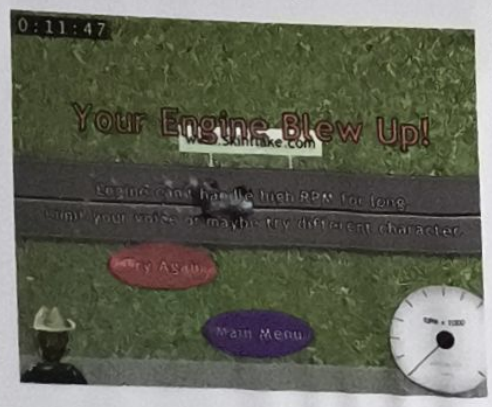
IZID/ŽE IZŠLO

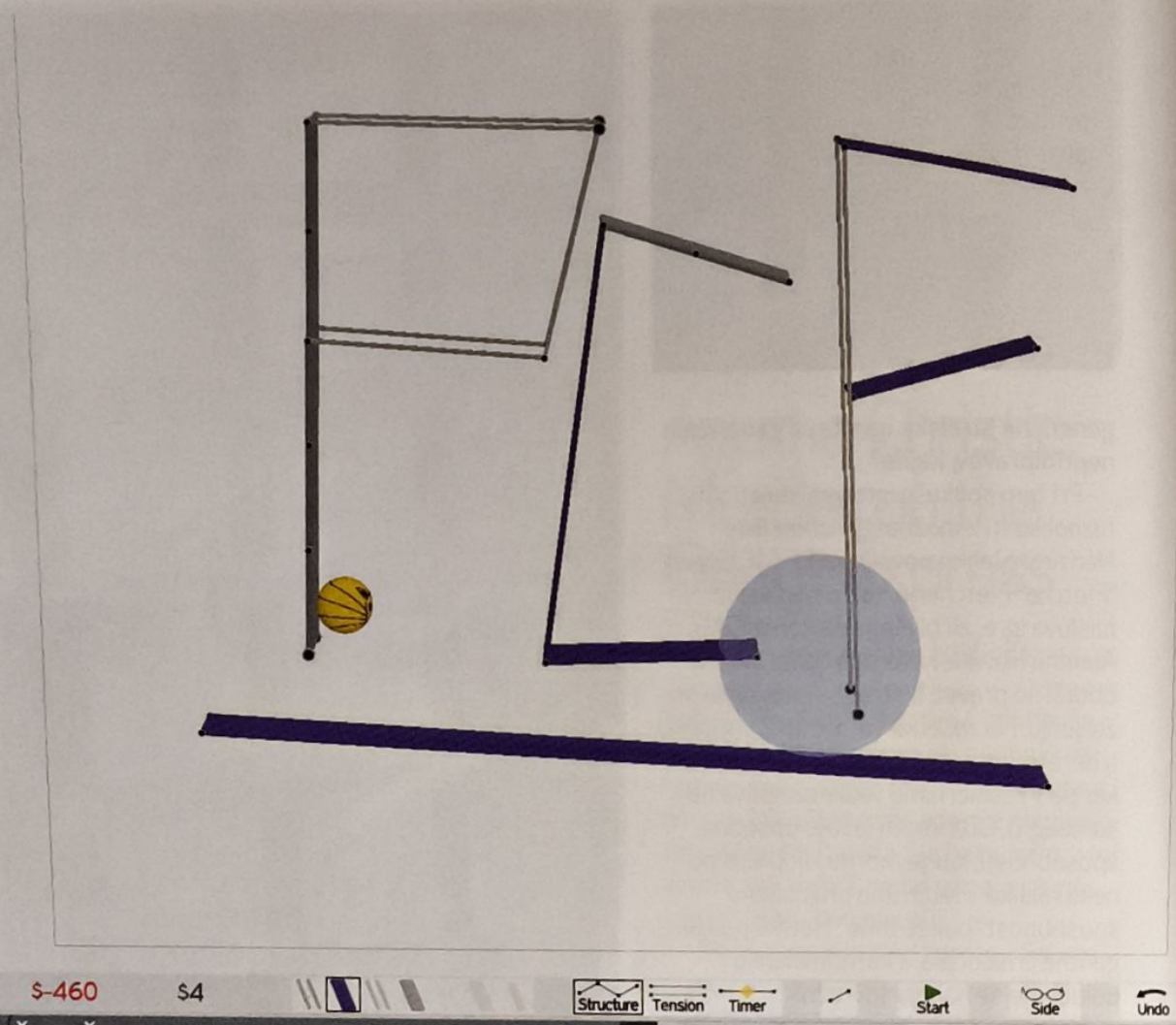
Racing Pitch

Večigralstvo Ne
Na spletu www.skinflake.com
Razvijalec Skinflake
Finalist Dosežki na področju zvoka

Vse, kar potrebujete za igranje, sta grlo in mikrofon. Verjetno gre za prvo igro z opozorilom: "Igranja ne priporočamo, če imate angino."

Z dvigom tona vašega glasu avtomobil pospeši; z znižanjem pa zavira. Postavljen je na progo s tirnicami, zato se vam ni potrebno ukvarjati s samo





IZID/ŽE IZŠLO

Armadillo Run

Ne vključuje nobenih pasavcev in nobenega ţeka

Večigralstvo Ne
Na spletu www.armadillorun.com
Razvijalec Peter Stock **Finalist** Velika nagrada Seumas McNally

Tekma za glavno nagrado na IGF 2007 bo zelo tesna; zanjo se potegujejo prihajajoča *Aquaria* podjetja Bit Blot, *Bang! Howdy* razvijalcev ThreeRings, *Everyday Shooter* iz Queasy Games, *RoboBlitz* Naked Sky Entertainment in *Armadillo Run*, ki je naš nesporni favorit.

Čeprav ponuja *RoboBlitz* ves sijaj in privlačnost pogona Unreal in fizikalne uganke, s katerimi bi lahko natančno simulirali nihanje tresoče se palice, pa mu primanjkuje iskrivosti in inovativne originalnosti kotaleţih se pasavcev. Če ste leta 1993 kdaj slučajno igrali *The Incredible Machine*, vam bo igra takoj domača. Pred vami je izziv spraviti pasavca, zvitega v kroglo, do končnega cilja, pri tem pa imate na razpolago omejeno število orodij, s katerimi lahko sestavite nekaj, kar spominja na napravo Rudea Goldberga. Za razliko od Sierrine klasike so predmeti, ki so vam tokrat na razpolago, precej omejeni, zamenjala pa jih je čarobna sestavina, fizika.

Vaša naprava mora biti zgrajena z omejenim proračunom in v skladu s fizikalnimi zakonitostmi. Zaradi preveč napetega elastičnega traku bo počila, ob pravilni uporabi pa bo a delovala brezhibno. Igra je zelo zahtevna, zato traja ogromno časa, da v njej postanete mojstri, pri čemer je eksperimentiranje ključo. Vendar pa delujoča naprava prinaša več veselja kot bi ga ponudil še tako natančen strel v glavo. ¤ **PCF**

Zgoraj **To ni igra, ki bi gradila na bleščečem izgledu, kot denimo v prejšnji številki opisani *RoboBlitz*. A to ste ugotovili že po površnem pogledu na zgornjo sliko.**

PCFormat Ocena

Min 1GHz CPU, 128MB RAM, 8MB 3D kartica
Opt 1GHz CPU, 512MB RAM

✓ Zasnova ✓ Uničevanje
✓ Newton ✗ Zelo težka

Na fizikalnih zakonitostih utemeljena ugankarska poslastica po vzoru Rudea Goldberga. Opozorilo: igra je neprimerno težja, kot se zdi.

89

vožnjo, od vas zahteva le, da dosežete pravo hitrost na ovinkih.

Racing Pitch deluje zelo nedodelano, prav tako pa ni ravno natančna pri zaznavanju nižjih tonov, vendar si z izjemno domiselno uporabo zvoka popolnoma zasluži svoje mesto v finalu. ¤ **PCF**

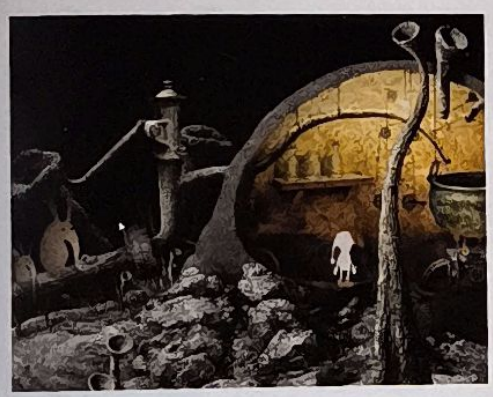
PCFormat Ocena **70**

IZID/ŽE IZŠLO

Samorost 2

Večigralstvo Ne
Na spletu www.samorost.net
Razvijalec Amanita Design Finalist Posebni dosežek na področju vizualne umetnosti

Osupljivo. To je beseda, ki natančno opiše delo Jakuba Dvorskega in Vaclava Blina, ki ga spremljata glasba in zvok Tomasa Dvoraka. Najlažje bi jo opisali kot pustolovščino pokaži-in-klikni, vendar sta tako *Samorost* iz leta 2005 kot *Samorost 2* veliko več: prostori, ambientalni svetovi, ki jih lahko raziskujete s kazalcem miške.



Isti lik z nenavadnim pokrivalom znova raziskuje neverjetne animacije Dvorskega, tokrat na lovu za psom, ki so ga ugrabili nezemljani. Vsak prizor je kolaž organskih tekstur in načetih kovinskih struktur, rastline in roboti pa reagirajo na vaše klike z miško. Tokrat vam ponuja nežne uganke, kljub popolni nesmiselnosti pa je noro lepa. ¤ **PCF**

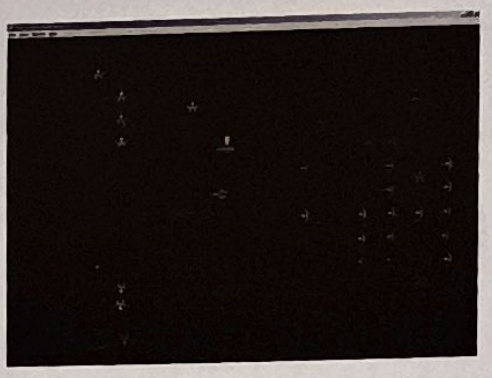
PCFormat Ocena **83**

IZID/ŽE IZŠLO

Gamma Bros

Večigralstvo Ne
Na spletu pixeljam.com/gammabros
Razvijalec Pixeljam Finalist Najboljša igra za spletni brskalnik

Se še spomnite časov, ko je bil svet mlad, arkadne igre pa dobre? Spomnijo se jih tudi pri Pixeljam. Gamma Bros je malce country, malce *Galaga*, malce *Robotron* in malce rokenrol. Igro igrate v spletnem brskalniku (zato tudi nominacija IGF), prav tako pa jo lahko prenesete na vaš računalnik po vaši najljubši ceni – torej popolnoma brezplačno – in jo igrate tudi brez povezave z internetom.



Dva majhna točkasta tipa morate rešiti galaksijo in tako naprej, zato skočita v svoji vesoljski ladji in streljata na sovražne ladje v čudovitem retro stilu. S smernimi tipkami se premikate, s tipkami WASD pa streljate v različne štiri smeri, kar je značilna posebnost igre. Lika se lahko občasno umakneta in znova pojavita v igri, ko sta njuni ladji preveč poškodovani, med streljanjem pa pobirata najrazličnejše bonuse in kovance, s katerimi lahko med stopnjami kupita dodatna orožja.

Gamma Bros je zahtevna igra, ki vas nemudoma zasvoji, zaradi česar boste hvaležni, da na stranici vašega računalnika ni nobene reže za kovance. Do poldneva bi obubožali. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **84**

Glasujte za svoje najljubše igre preteklega leta
in se potegujte za lepe nagrade

www.gameawards.si

DEFCON Kako popeljati drago Mater Rusijo do zmage

V vojni ni zmagovalcev. Ja, kar naj se tolažijo s tem, vi pa raje udarite po rdečem gumbu

1 Majhno floto podmornic skrijte v arktičnem oceanu, tam bodo na varnem, nato pa jih pošljite nad Veliko Britanijo, ko bodo Evropske letalonosilke poslednjič gagnile v slovo.

2 Vaše plovače morajo medtem v protipodmorniški preži čakati ob severni obali. To je edini položaj, kjer boste v nevarnosti zaradi teh potuhnjenih napadov. Rusija ima veliko obmorskega teritorija, a je daleč stran od gosto poseljenih evropskih območij.

3 Ko boste pripravljeni za naskok Zahodne Evrope z vseh strani, popeljite eno skupino letalonosilk z bombniki na pravi položaj: tako bo nudila podporo podmornicam in nuklearnim izstrelišcem, iz katerih boste sejali žarečo smrt.

4 Vsa letališča postavite le toliko daleč od fronte v notranjost, da bo prvi val bomb še vedno lahko dosegel katero izmed evropskih mest. Nato se boste laže osredotočili na Bombaj in Hong Kong.

5 Neplodni ruski černozjom se razteza vse do Pacifika, kar pomeni, da lahko v eni sami potezi zradirate prebivalce Tokia s planeta, če želite. Tam postavite eno samo izstrelišče in ko napetost udari v DEFCON 1, kar takoj udarite po poševnookcih. Lahko pa tudi uničite raketna oporišča, ki branijo obalo.

6 Ker ste na kontinentu, ki vam omogoča napad tako čez Atlantik kot Pacifik, bi bilo prav, da nekaj kompanij trojic neslišnih podmornic pošljete večnemu sovražniku, ZDA, za hrbet.

Rdeči gumb

Vsaka svetovna sila ima svoje prednosti, ki vodijo do globalne dominacije. Le ne povejte tega Severni Koreji, okej?

Evropa

Vaša prednost je, da ste majhni, kar pomeni, da se boste laže ubranili napadov. Izstrelišča razporedite enakomerno čez ves teritorij in večino igre jih pustite v načinu zračne (protiletalske) obrambe. Po drugih udarite šele takrat, ko boste videli, da so izpraznili svoj arzenal ali pa imajo poškodovano obrambno črto. Držite se oportunističnih napadov s podmornicami in bombniki.

Smrtni sovražnik
Ruska izstrelišča

Severna Amerika

Kako boste razporedili izstrelišča, je odvisno od tega, ali je dovolj igralcev, da lahko kdo zasede mesto Južne Amerike. Če ni, potem si želite svoje krožnike in izstrelišča postaviti čim dlje na sever, dobro pa jih razporedite med obe obali, z rahlim poudarkom na New York, saj boste imeli na tej strani več nasprotnikov. Največ populacije imate ravno ob obali, kar je velika težava. Tam morajo patruljirati letalonosilke v protipodmorniškem načinu.

Smrtni sovražnik
Azijske podmornice

Južna Amerika

Naseljena središča so nerodno razmetana naokoli po kontinentu, zato niti ne poskušajte ubraniti vseh izstrelišč zgostite okoli Sao Paola, kjer se nahaja največ ljudi. Če okoli mesta razvrstite vseh šest izstrelišč, vanj ne bo prišla več niti kobilica, ne da bi jo sestrelili. V zgodnjem DEFCON 1 pa lahko dva uporabite za napad. Tega uskladite z napadom podmornic in bombnikov proti najsočnejšim leglom človeške rase, ki so dovolj blizu. Kljub temu pričakujte, da vam bodo nasprotniki spražili veliko ljudi.

Smrtni sovražnik
Afriške podmornice

Afrika

Kairo je na dosegu dolge azijske roke in pričakujte, da ga bodo pomalicali v trenutku. Razen če izstrelišč (naj bo, štiri), da bo postal nedotakljiv. No, vsaj do neke mere, če boste katerega izmed izstrelišč pripravili za napad. Takrat boste zaradi dobro odmerjenega sovražnikovega zadetka izgubili "le" okoli sedem do osem milijonov ljudi. Boste pa zato edina nacija, ki ima dober položaj za širjenje katastrofe v Bombaju. Če boste dobro napadli, se bo Azijec raje obrnil proti drugim.

Smrtni sovražnik
Azijska izstrelišča

Azija

Ne predstavljate si nočne more braniti Kitajsko, Ind jo in Japon-

sko. Dajte, pustite jim tisti Bombaj, saj lahko, če dobro razporedite izstrelišča ob vzhodnih obalah, hudega obvarujete vsaj Tokio in Hong Kong. Ti dve mesti sta globoko v riti, če se ob obalah pojavi že najmanjša patrulja sovražnih podmornic, zato morate vsako, in s tem res mislimo VSAKO, letalonosilko nastaviti tako, da jih bo sposobna opažati. Podprite jih z bojnimi ladjami, nekaj pa jih le prihranite ter z njimi prečešite Tihi ocean. Napade na ostale izvajajte v prelepem plesu osredotočenih nuklearnih bojnih konic na le nekaj močnih tarč, ko bo udarilo po DEFCON 1.

Smrtni sovražnik
Ruski bombniki

Odvrzi bombo

Nič lažjega, kot Ameriko spremeniti v parkirišče...

Izstrelišča

Niso vaše glavno orožje. So pa edini način, da se ubranite padajočih izstrelkov. Pravzaprav jih iz obrambnega načina ni pametno dajati, če niste prepričani, da nihče ravno v tistem trenutku ne lansira raket proti vam.

Podmornice

Najboljši način za uničenje nasprotnikov: s sabo nosijo veliko bojnih konic, pa še blizu obalnih mest se lahko pretihotapijo, preden jih izstrelijo. So pa žal tudi precej ranljive: lovci, bombniki in letalonosilke jih lahko uničijo z enim samim strelom, če jih ulovijo plavati na gladini. Zato jih nikoli ne imejte več kot tri v skupini in vedno prej preverite, če je varno, da se dvignejo iz globin.

Bombniki

Nikoli ga ne uporabljajte za karkoli drugega kot zgolj uničevanje z nuklearnimi izstrelki. S sabo nosijo eno samo napravo, je pa možno, da tarčo napadejo vsi hkrati. Izpustite jih v zrak v napačni smeri, nato pa jih v realno-časovnem načinu hitro obrnite v drugo in presenetili boste nič hudega slutečega Kekca, ki je z vami mislil pobrisati po tleh.

Letalonosilke

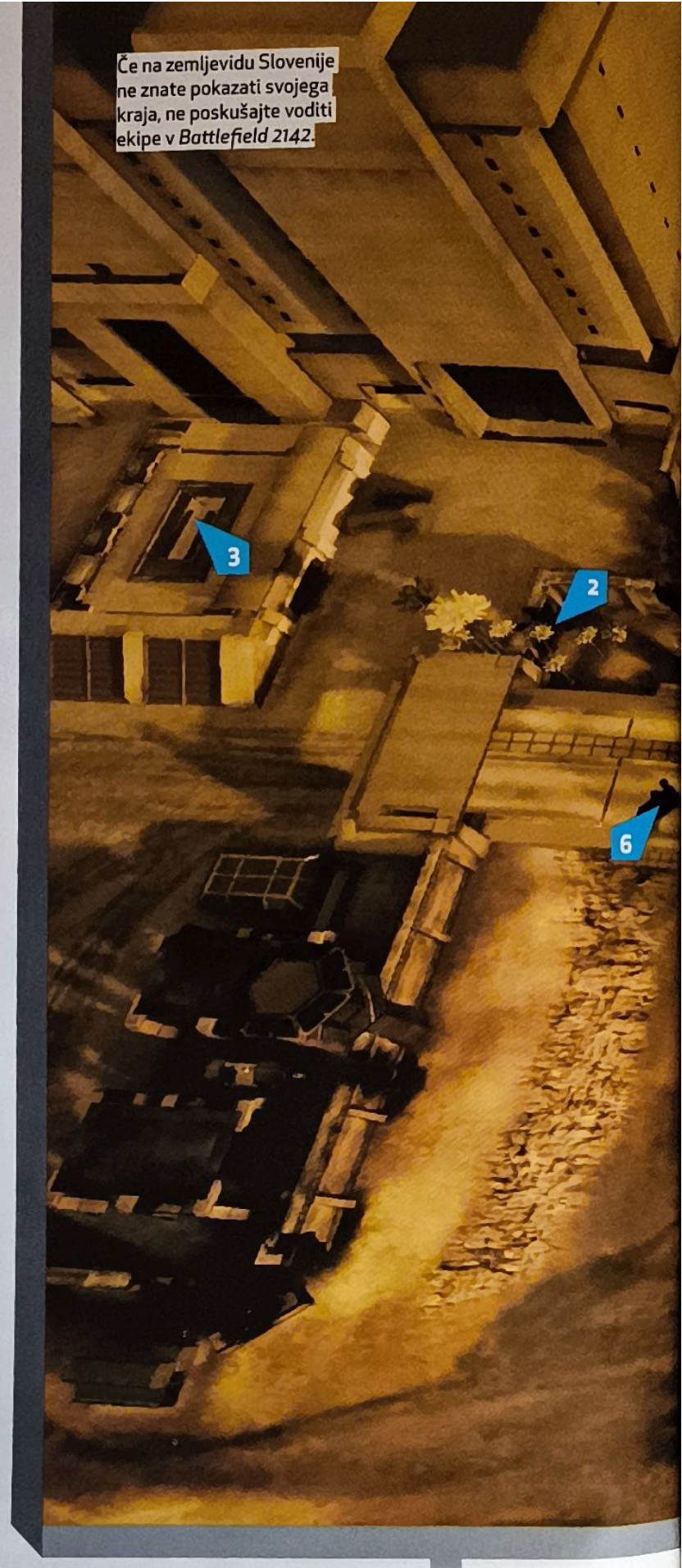
Mnogi pozabljate na to, da s sabo nosite toliko urana, da bi lahko tisto gmoto kamenja tam zgoraj, ki ji pravimo Luna, popolnoma raztreščili na prafaktorje. Le z letalonosilkami lahko opazite podmornice in ob domačih obalah jih imejte vedno dovolj na zalogi. Tako vam bo uspelo preprečiti marsikateri nenadni napad. Če pa imate kaj prostih na razpolaga, vam predlagamo, da jih proti sovražnim mestom pošljete obenem z bombniki, ki vzletajo s kopenskih letališč. Zapokalo bo, kot še nikoli.

Et tu, Evropa?

Vsako zavezništvo obstaja le zato, da lahko potem razpade. Pošljite na primer vse vaše bombnike v smeri proti sovražniku, nato pa jih preusmerite nad zavezniška mesta. Tisti trenutek, ko bodo vašemu zavezniku popustili živčki in bo prekinil pakt z vami, ga zbombardirajte na prafaktorje. Mislite, da ne bo padel na finto? Urednik Aljoša je zlahka nasedel in zdaj se noče več igrati.

Battlefield 2142

Vaše preživetje pri Suezu ne bo več vprašljivo, zahvaljujoč PCF



Če na zemljevidu Slovenije ne znate pokazati svojega kraja, ne poskušajte voditi ekipe v *Battlefield 2142*.

Sueški prekop je eden izmed najbolje uravnoteženih zemljevidov v *Battlefield 2142*. V bistvu se borite za en sam most - kako nevaren je sprehod preko njega, vam bo bolj jasno, če si ga predstavljate kot dolg tunel, kjer vas na drugi strani čaka na desetine pušk, ki so usmerjene v vaš obraz.

To je pravi raj za ostrostrelce, zato je na mestu vprašanje, kako priti na drugo stran. Taktika, ki temelji na jurišu vseh enot, v bitki za Suez enostavno ne bo prišla v poštev. Če želite zmagovati, boste morali znati inteligentno izkoriščati okolico in, kot vedno, delovati kot ekipa.

1 Ptič na kablu Tole kablovje ni samo za dekoracijo - pravzaprav gre za vrsto polic za vzdrževalce. Vsekakor je to bolj varna pot za prečkanje kot grozljivo izpostavljen asfalt, poleg tega pa tudi izvrstno mesto za luknjanje sovražnikov, ki so izbrali nevarnejšo pot. Pogovorite se s kolegi in pripravite formacijo, ki vključuje par ostrostrelcev in inženirja (zaradi njegovega protitankovskega orožja), potrebovali pa boste tudi nekoga, ki bo kril hrbte, in bolničarja, ki se bo skrival za stranskimi vrati in lizal rane ostalim. Začnite sejati smrt z neba.

2 Luknja Tukaj poiščite strateško postavljene luknje v zidu. Dober poveljnik bo poslal eno ekipo sem, da bo izkoristila te luknje in se skozi stranska vrata priplazila na sovražnikovo polovico, glavnino sovražnikov pa bo na mostu, stran od pravega dogajanja, zamotil z drugo skupino, ki jo sestavljajo tanki in Walkerji. Diverzija najbolj klasične vrste torej.

3 Glavna točka Če začnete na vzhodu, poskusite čim prej zavzeti tole točko oziroma tisto na vzhodnem koncu mostu, če začnete na zahodu. Ko boste imeli v rokah omenjeno območje, bodo lahko vaši padli vojaki ponovno oživeli dovolj blizu glavnih žarišč, da bodo takoj začeli braniti ključne točke ponovnega oživljanja ali pa se zagnali na preostale sovražnikove položaje na drugi strani zemljevida.

4 Pogovor reši vse Edini način, da preživite prečkanje mostu, je, da celotna vaša stran sodeluje kot ekipa. Kakor hitro zagledate sovražno vozilo ali ostrostrelca, to takoj javite ostalim članom ekipe - na šprint proti drugi strani se lahko odpravite le, če veste, da je večji del sovražnikov trenutno onesposobljen ali zaposlen kje drugje. Džip, poln steklih vojakov, lahko prečka most enkrat hitreje, a je tudi lahka tarča za Walkerje, ki verjetno varujejo drugi konec. Komunikacija je ključ.

5 Stolpi so pomembni Ti stolpi se dvigajo na obeh koncih mostu. Spravite svoje ostrostrelce tja, kakor hitro je le mogoče, ali pa bo nasprotnik kmalu na vaši strani in vam hudo zagrenil preostanek vašega kratkega življenja.

6 Samomorilska naloga Čeprav so džipi šibki, so tudi zelo hitri, in če je nikogaršnje ozemlje na mostu očiščeno vseh tankov in Walkerjev, morate izkoristiti priložnost in naglo poslati enega na drugo stran, da bo prišel za hrbte ostrostrelcev. Tu poiščite dobro skrivališče in morda boste neopaženi dovolj dolgo, da se boste izognili nasprotnikom, ki hitijo na fronto, in zlezli v Walkerja.

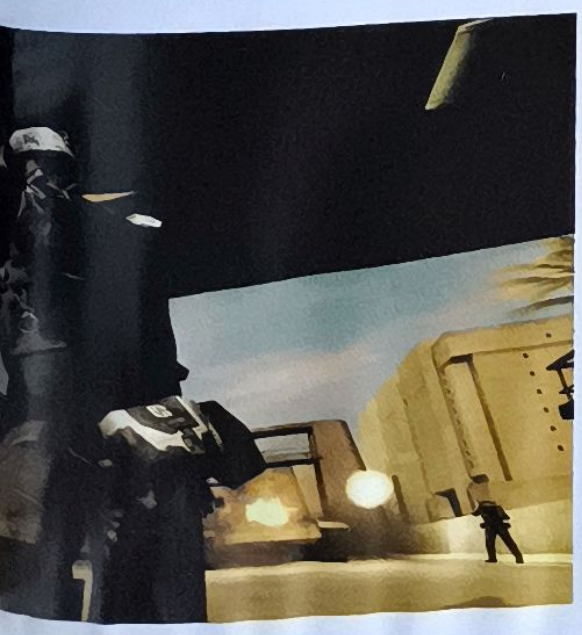
7 Podgane Ti jarki na vzhodni strani mostu niso tam naključno. Takoj, ko pridete preko mostu peš ali z džipom, se usmerite proti njim. Nudijo popolno zaščito pred tanki in enotami, ki oživijo malo naprej, lahko pa jih uporabite tudi za plazenje do vitalne točke na vzhodu, ki smo jo omenjali prej. Notri je skrito tudi izstrelišče za rakete...

Zatavajte po svoje in kmalu vam bo sovrag natrosil svinca v žep.

"TO JE RAJ ZA OSTROSTRELCE, ZATO JE NA MESTU VPRAŠANJE, KAKO PRITI NA DRUGO STRAN"

Udarite tja, kjer jih najbolj boli

Vsa vozila v *2142* imajo svoje šibke točke. Tanki podležejo v trenutku, če jim inženir zabije raketo v rit, oklepno transportno vozilo bo utrpelo poškodbe, če ga zadenete zadaj na sredino. Walkerji imajo zračnik, temno točko na spodnji strani, skozi katerega ga lahko poškodujete tudi s puškami.



Dajmo, ekipa!

Brez ekipnega igranja boste večerjali svinec

Počasi nam bo že začelo zmanjkovati načinov, s katerimi bi vam tole pravilo vbili v glavo, zato se bomo poslužili še tega: ORGANIZIRAJTE SE VENDAR V SKUPINE, BEDAKI! To ni *Quake*. Veliko bolj je podobno nogometu - če bi vsak igralec tam tekal po svoje, ne bi nikoli dosegli gola. In kljub temu večina igralcev *BF* na javnih strežnikih še vedno melje po svoje, kar pomeni njihovo gotovo smrt in poraz njihove strani. Ni treba biti član klana, da bi bili dober ekipni igralec - sistem igre je zasnovan dovolj dobro. Pametno je imeti vsaj tri dobro uravnotežene ekipe in poveljnika, ki je pripravljen večino časa preživeti za zemljevidom in kovati nove ukaze in skrbeti za podporo ekip. Če tega ne počne, ga nemudoma zamenjajte - tudi če ne bo dovolj glasov, da bi ga odstavili, bo dojel, da se mora bolj izkazati.

In ne navežite se na en sam tip orožja - ugotovite, česa vaši strani najbolj primanjkuje, in izberite primeren tip vojaka. Morda bi bili najraje v podpori, a vaša stran ne bo nikoli zmagala, če 18 ljudi deli naboje, nihče pa ne skrbi za rane.

Zelo pomembno je, da uporabljate vgrajeno glasovno komunikacijo. Premagajte strah pred pogovarjanjem s tujci, saj je to neskončno hitrejše od tipkanja in veliko bolj natančno kot če s tipkovnico sestavljate stavek "Opazil sem neznanega sovražnika približno tam, kamor je kazalec moje miške kazal pred petimi sekundami." ¤ PCF

GAME ZONE

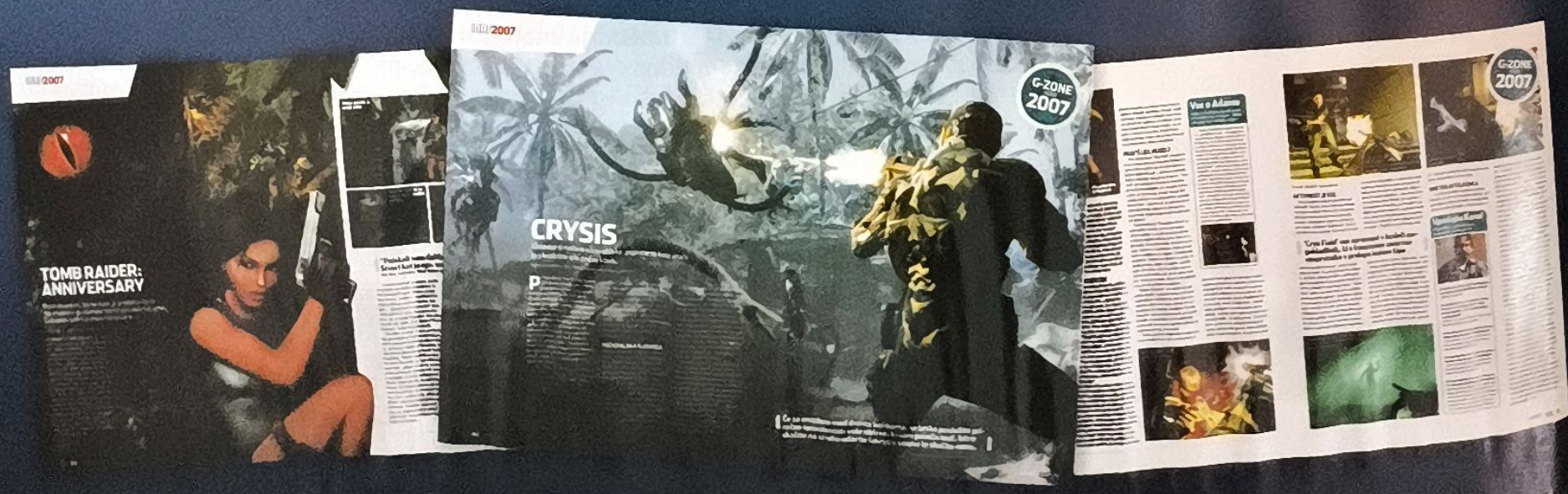
SAMO 1,23€
294,75 SIT

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE

EKSKLUZIVNI OPISI IGER

- DOGODKI NA SLOVENSKI IGRIČARSKI SCENI
- EKSKLUZIVNI PREDOGLEDI IGER
- INTERVJU Z RAZVIJALCI IGER
- RETRO KOTIČEK
- POGLED NAZAJ
- PROSTA IGRA
- Wii, XBOX KOTIČEK
- MOBI IGRE
- STRIP

NOVA ŠTEVILKA V PRODAJI VSAKEGA 10. V MESECU!



PCF 61/marec 2007

Delavnice

Sestavite, izboljšajte, uživajte

PRENOVLJENO!

DELAVNICE

- IZDELAJTE HOVERKRAFT IZ VENTILATORJA ZA PC
- IZMENJAVA DATOTEK, TOKRAT NAPREDNEJŠE
- VARNOSTNE KOPIJE GONILNIKOV
- IGRAJTE STARE IGRE
- DVOJNI ZAGON V VISTI
- OPTIMIZACIJA WINDOWS VISTA

Dvojni zagon v Visti

Se ne bi radi poslovili od Windows XP? Saj ni potrebno. Potrebovali boste pol ure in kak brezplačen program, pa bosta XP in Vista lepo delovala skupaj

Windows Vista bo očitno popoln sistem. Kot Borg bo takoj asimilirala na vaš način uporabe PC-ja, delovala bo z vsakim kosom strojne opreme in bo brezšivno integrirala vse stare datoteke, istočasno pa bo zaradi Viste vaš PC prijetno dišal po limonah. V *skoraj neverjetnem* primeru, da ne bo tako, pa boste verjetno ugotovili, da se splača imeti pri roki še nameščen Windows XP.

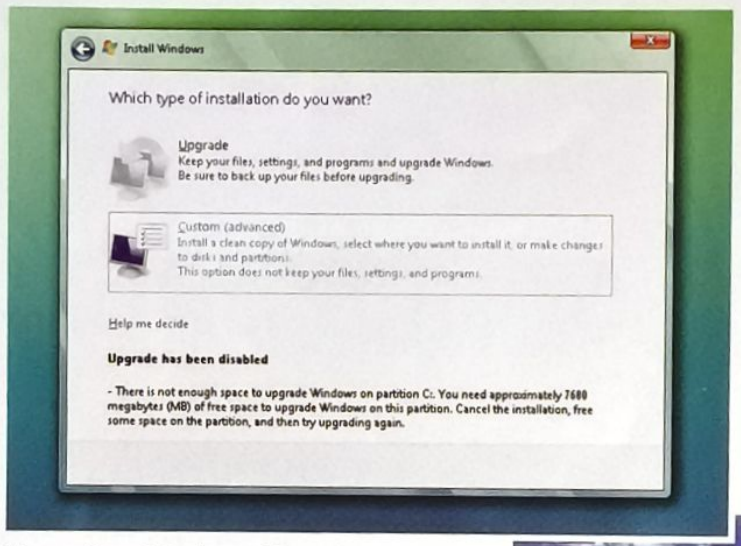
Dodaten nameščen sistem ni le krasna potuha za lenuhe (zakaj bi se ubadali z varnostnimi kopijami datotek, če pa jih lahko preprosto pustite, kjer so?), temveč vam ponuja tudi dodaten, preverjen sistem, ki vam lahko dobro služi, če gre v Microsoftovem najnovejšem čudežu kaj narobe. Danes, ko so trdi diski že pregrešno prostorni, tudi ni problem pustiti nekaj dodatnih ducatov gigabajtov za Windows XP, namestitev dveh sistemov pa je tudi smešno enostavna.

Čist začetek

Kot običajno, je najbolje, da Windows XP namestite na sveže, da se znebite vseh tistih neveljavnih vnosov v registru, pozabljenih snetih datotek in butastega sharewarea. Sveža namestitev je tudi najboljši način za ustvarjanje nove particije, ki je nujna za XP, Visto pa lahko poganjate celo z iste particije. Če ste pripravljeni na skok, kopirajte vse pomembne datoteke na varno, zaženite sistem z namestitvenega CD-ja Windows XP in v namestitvenem programu zbrišite obstoječo particijo in namesto nje ustvarite dve novi.

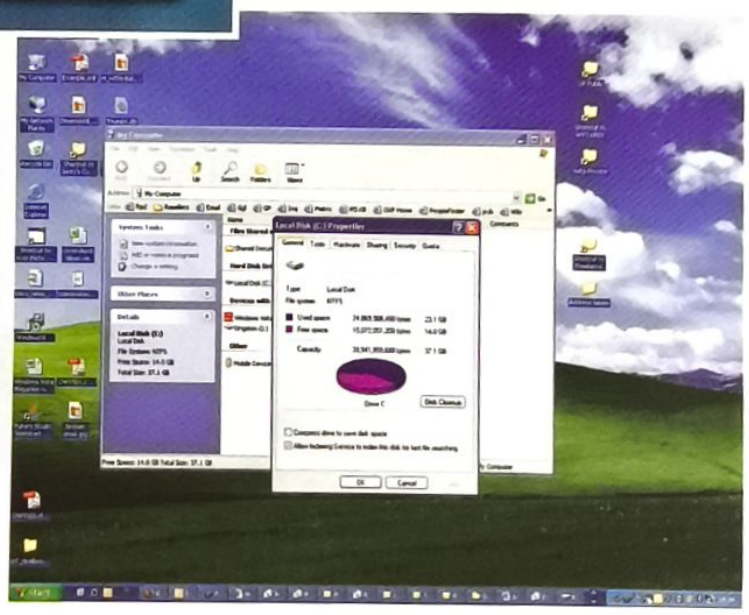
Če bi radi obdržali trenutno namestitev Windows XP, lahko v sistem dodate še en trdi disk, ki vas ne bo

> "Za Visto boste potrebovali vsaj 20 gigabajtov"



Vista požre minimalno 20GB, vzela pa bo toliko prostora, kolikor ji ga boste namenili. Če jo nameravate uporabljati kot glavni operacijski sistem, ji ga dodelite več.

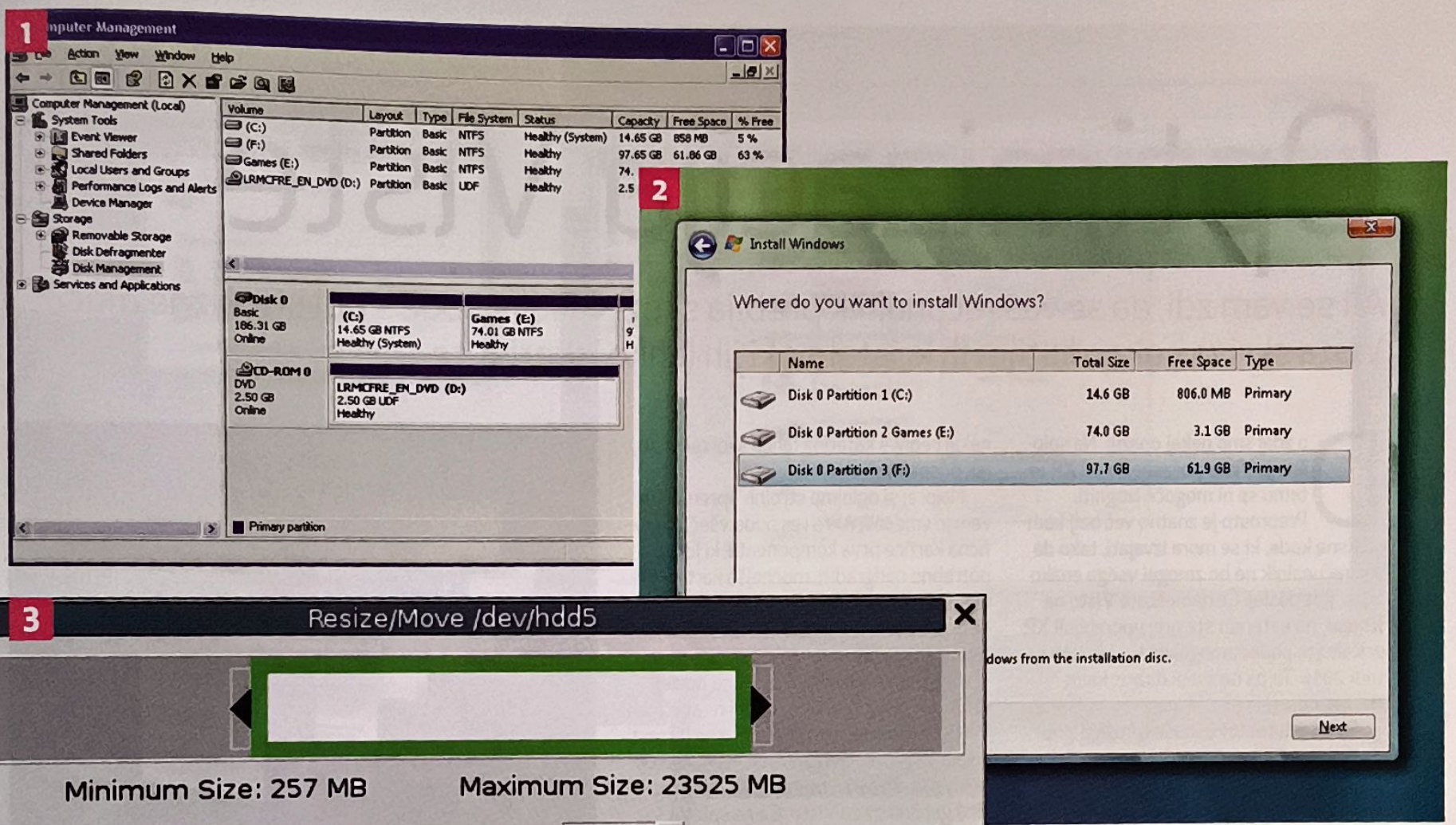
stal celo premoženje. Za 80GB disk boste odšteli okoli 50€, tako da le še preverite, če imate kak dodaten napajalni konektor zanj in seveda prosti konektor na osnovni plošči. Uporabite lahko tudi kak program za particioniranje in naredite dodaten prostor na obstoječem disku, v obeh primerih pa se boste izognili izgubi podatkov v korenskem direktoriju. Ne glede na izbran način pa poskrbite, da boste particiji dodelili dovolj prostora. Za Visto boste potrebovali vsaj 20GB, za XP pa 1,5GB, vseeno pa levji delež prostora namenite operacijskemu sistemu, ki ga nameravate pogosteje uporabljati. Če boste na sveže namestili oba sistema, mora biti XP prvi na vrsti, saj je bolj izbirčen. Če nameravate obdržati že nameščen sistem, se vam s tem ni treba ubadati: preprosto zaženite DVD z Visto iz XP. Opozoriti vas moramo le na datotečni sistem, če uporabljate oba sistema: obe različici Windows bosta disk, na katerem sta nameščeni, obravnavali kot C:, tako da je lahko sledenje datotekam malce težavno. ¤ PCF



Ko je particija pripravljena, preprosto zaženite DVD z Visto v Windows XP in kliknite na Custom.

Lepo počasi

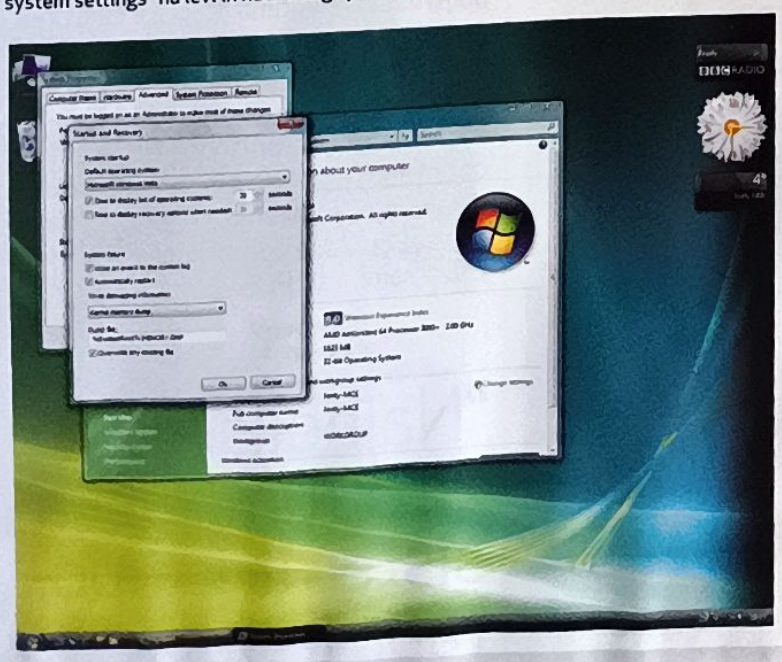
Če se vam vse, kar smo povedali, zdi preveč kompliciranо in bi raje uporabljali samo Visto (če na primer potrebujete izgovor za nakup novega računalnika), lahko vse datoteke in nastavitve iz XP (razen nameščenih programov) kopirate v Visto z *Windows Easy Transfer*. Zaženite program na računalniku z Visto, povežite sistem z XP (v omrežju ali prek USB-ja, na primer z Belkinovim kablom Eascy Transfer Cable) in sledite navodilom na zaslonu. Lahko pa tudi vstavite namestitveni DVD v sistem z Windows XP in izberete "transfer files and settings from another computer."



GLAVNI IZZIV

Potrebujete več časa?

Če ste bolj premišljene sorte in bi radi imeli več časa za izbiro med novim in starim Windows, naložite Visto in pojdite v Control Panel↳System. Kliknite na "Advanced system settings" na levi in na Settings pod "Startup and recovery options".



Podvajanje Dvojni zagon računalnika

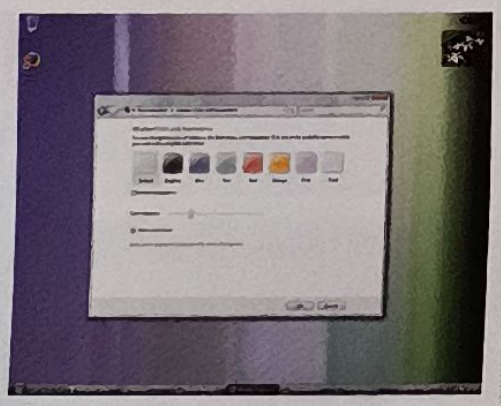
(1) Če imate nov trdi disk, z desnim gumbom miške kliknite na My Computer in izberite Manage ↳ Disk Management, da ga formatirate in mu določite črko pogna. (2) Če želite particionirati disk, uporabite *GParted*, ki ga lahko snamete z gparted.sourceforge.net – gre za sliko ISO, ki jo boste morali zapisati na CD, preden boste program lahko uporabljali. V glavnem zaslonu programa z desnim gumbom miške kliknite na glavno particijo, izberite Resize/Move in povlecite rob traku na želeno vrednost. Kliknite na OK, in ponovno zaženite sistem v XP. (3) Vstavite namestitveni DVD za Visto v pogon in kliknite na Install Now. Izberite novi pogon in kliknite na Next; namestitveni program bo zahteval nekaj informacij in nato nadaljeval z namestitvijo. (4) Ko je namestitev končana, se bo sistem ponovno zagnal in lahko boste izbirali med "Microsoft Windows Vista" in "Previous version of Windows".

Optimizacija Viste

Ali se vam zdi, da se vaš računalnik prebija skozi vesolje kode s pol impulzne moči? Vista skriva nekaj dilitijevih kristalov, ki jih lahko izkoristite...

Do zdaj smo nekaj opazili. Na splošno je Vista počasnejša od XP, in temu se ni mogoče izogniti. Preprosto je znatno več bolj kompleksne kode, ki se mora izvajati, tako da vaš računalnik ne bo zmogel vsega enako hitro, kot doslej. Če nameščate Visto na sistem, na katerem ste prej uporabljali XP, pričakujte padec zmogljivosti, ki je lahko tudi 20%. To pa ne zveni dobro, kajne? Ne, res ni.

Rezultati testov in naše izkušnje z novim operacijskim sistemom samo potrjujejo to dejstvo. A naj vas to ne odvrne od uporabe novega sistema, saj obstaja kar nekaj cepiv, s katerimi lahko svoj računalnik pospešite.



Z desnim gumbom miške kliknite na namizje, kliknite na Personalise, izberite Window Colour and Appearance, nato pa izklopite prosojnost, s čimer boste pospešili sistem.

Najprej si oglejmo strojno opremo. Če vam je vmesnik Aero res hudo všeč, je grafična kartica prva komponenta, ki jo bo potrebno nadgraditi; močnejša kartica pomeni hitrejšo grafiko. Prav tako preverite, če uporabljate najnovejše gonilnike, saj integracija grafike v namizje pomeni, da je 3D bolj pomemben kot kadarkoli doslej. Pri eksperimentiranju v zgodnjih različicah Viste nismo imeli ravno sreče, a se hitrosti višajo - povprečen rezultat v *3DMarku 06* skoči za nekaj sto točk z vsako novo različico gonilnikov za Visto. Če na spletni strani proizvajalca vaše grafične kartice ne najdete najnovejših gonilnikov, poglejte še na www.guru3d.com – nam je tam uspelo najti čisto sveže gonilnike za Visto. Glede na vse nove grafične priboljške v Visti, grafične kartice vsekakor ne smete spregledati: če se sistem premika po polžje in ne kaže pravih znakov življenja, vam priporočamo, da Aero izklopite.

Pomnilnik ima očitno odličen okus, saj se ga Vista kar ne more naveličati. Celo sistemi z 1GB super hitrega pomnilnika DDR2 se bodo pošteno namučili, ko jih bo Vista začela obdelovati. Razmislite o nadgradnji na dva ali celo štiri gigabajte (pomnilnika nikoli ni preveč, to smo že večkrat poudarili), saj bo Vista lahko v takšnem sistemu popolnoma izkoristila SuperFetch.

***Flip3D* je veliko prijaznejši, če se oborožite z najnovejšimi gonilniki. Brez teh lahko prihaja do grafičnih napak, ki pa niso zabavne**

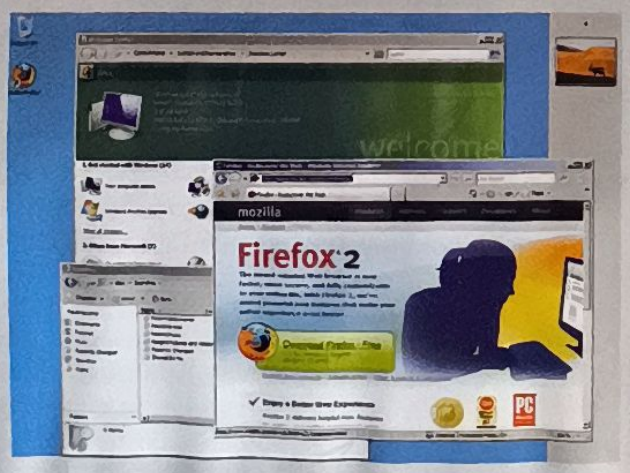
Ena od novih možnosti v Visti je ReadyBoost, ki omogoča, da del pomnilnika preselite na izmenljive naprave, če so te le dovolj hitre. Naj vas to ne zmede - Vista tega pomnilnika ne izkorišča kot sistemski pomnilnik, temveč za shranjevanje podatkov, ki jih uporablja upravitelj pomnilnika, na primer navidezni pomnilnik. Veterani sistema Windows boste takoj prepoznali prednosti navideznega pomnilnika na hitri napravi, namesto na trdem disku, ki se je uporabljal v te namene v prejšnjih različicah Windows.

Najbolj čudno dejstvo pa je, da je najboljši način za optimizacijo sistema prav uporaba le-tega. Vista se bo namreč naučila, kako uporabljate vaš računalnik in katera opravila najpogosteje izvajate, tako da se bo sama prilagodila in najbolj optimalno upravljala s pomnilnikom in ostalo strojno opremo. In nekega lepega dne vas bo Vista poznala bolje, kot se poznate sami... ¤ PCF

Najboljši trik

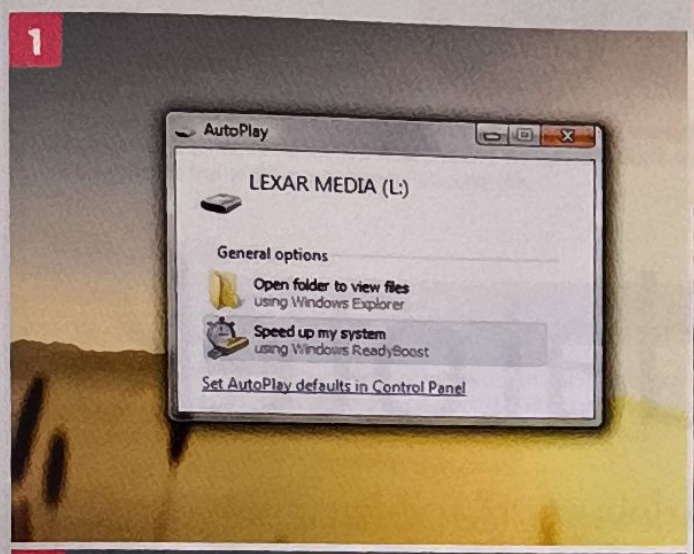
Če se ne boš lepo obnašala, Vista, jih boš dobila po sedalu z načinom Classic...

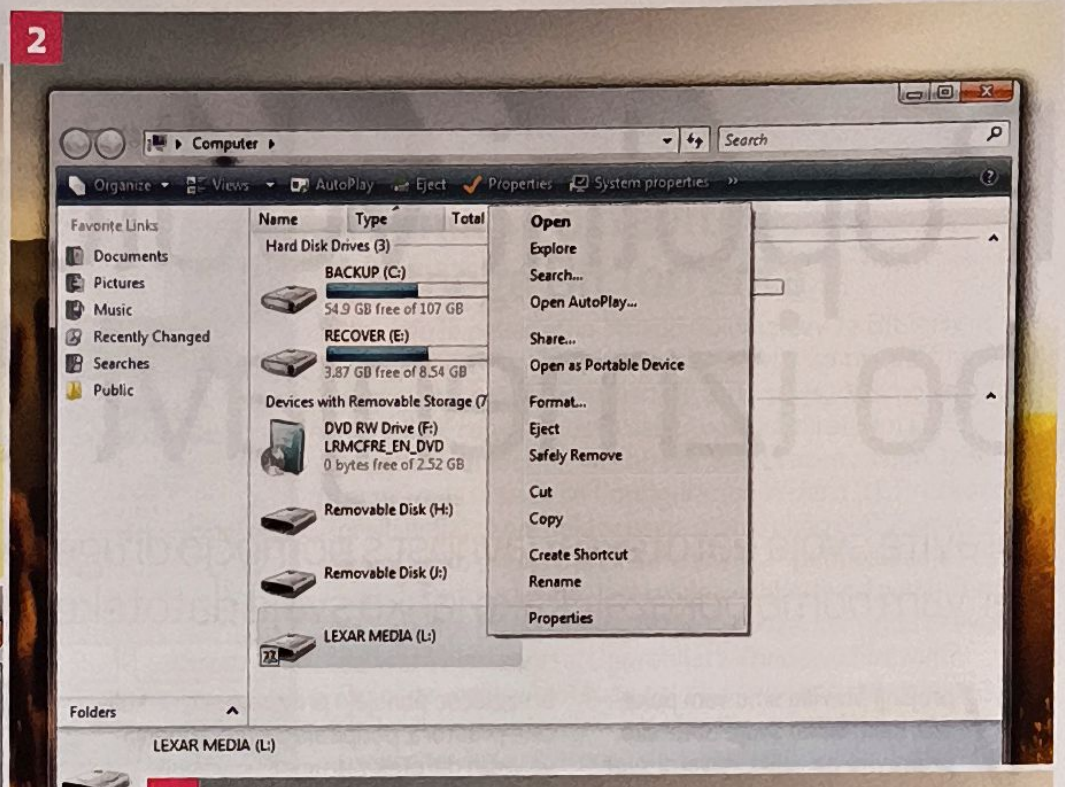
Če krasna, lepa in fanstatična Vista deluje kot že 30 let upokojen astmatik ...

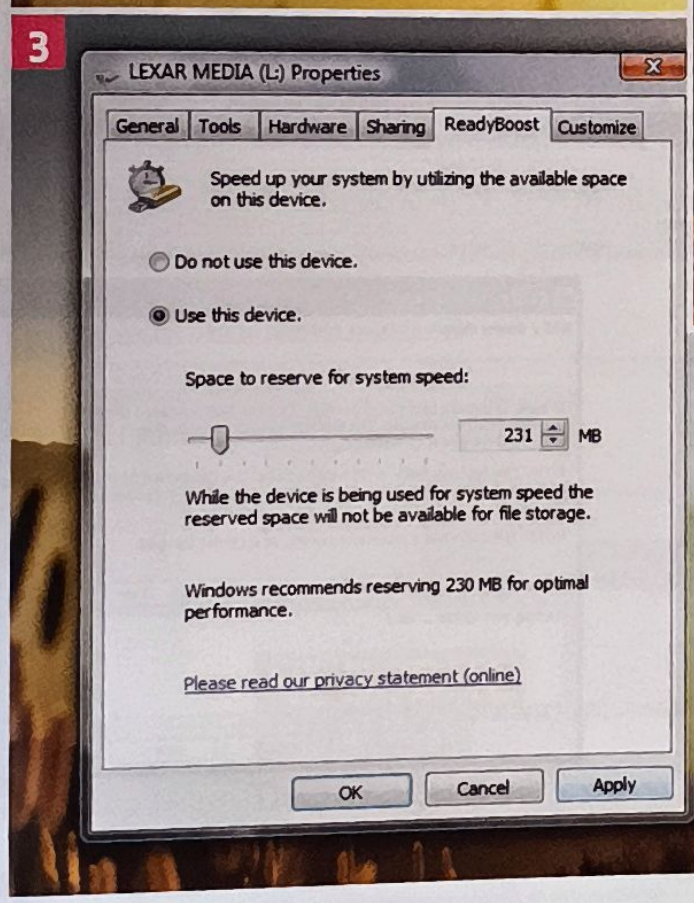


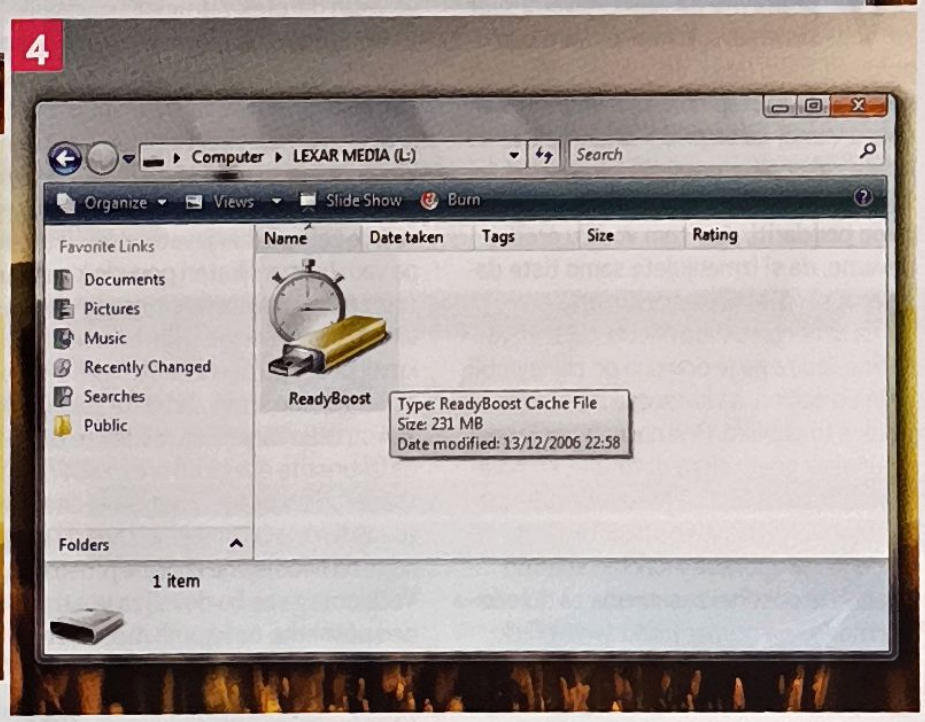
... preklopite v način Windows Classic in sprostite tono sistemskih virov, nato pa milo zajočite, ker je ta način grd kot smrtni greh.

"Najboljši način za optimizacijo sistema je uporaba le-tega"









Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

KLJUČNI IZZIV

Pospešek

ReadyBoost pa žal ne deluje z vsako napravo. Starejši pomnilniški ključki in večina izmenljivih diskov na USB žal niso dovlj hitre naprave, da bi se poznala razlika pri uporabi ReadyBoosta. V bistvu lahko takšne naprave delovanje Viste celo upočasnijo.

DODATKI V VISTI

READYBOOST

(1) Preklop na ReadyBoost je smešno enostaven. Ste pripravljeni? Vzemite pomnilniški ključek. Vtaknite ga v ena vrata USB 2.0. Počakajte, da se odpre okno za samodejni zagon in izberite možnost "speed up my computer using Readyboost" in kliknite na OK. (2) Če se pogovorno okno za samodejni zagon ne odpre (ali če želite kasneje kaj spremeniti, na primer količino prostora), se odpravite v mapo My Computer, z desnim gumbom miške kliknite na pogon in izberite Properties. Kot bi pričakovali, je potrebno klikniti na jeziček ReadyBoost. (3) Potem določite primerno količino prostora za pomnilnik, ki je potrebna za pospešitev sistema. Najprej kliknite na "Use this device", nato pa povlecite drsnik na želeno vrednost. Če izberete več prostora, boste seveda sprostili več sistemskega pomnilnika, zato bodite kar najbolj darežljivi. 230MB je minimum, kar pomeni, da bo ReadyBoost deloval na praznem ključku s kapaciteto 256MB. (4) Ko določite želeno količino prostora in kliknete na OK, boste videli, da bo kapaciteta pogona drastično padla. To je normalno. Če pogon odprete v *Raziskovalcu*, boste videli predpomnilniško datoteko ReadyBoosta. Če boste ključek želeli uporabljati v druge namene, je potrebno ReadyBoost onemogočiti.

Drugi del

Popolni vodič po izmenjavi datotek

Spravite svoje datoteke v javnost s pomočjo drugega dela vodiča po izmenjavi datotek, kjer vam bomo pokazali, kako lahko svoje datoteke dejansko ponudite drugim

V prejšnji številki smo vam pokazali, kako lahko svoje datoteke pripravite na veliki, nevarni svet izmenjave, tokrat pa vam bomo pokazali, kako lahko drugim uporabnikom omogočite dostop do svojih umetnij. Ker dobro vemo, da se pridni državljani, ki ne kršite zakonov, vam ne bomo posebej težili z zaščito avtorskih del, vseeno pa moramo poudariti, da v tem vodiču predvidevamo, da si izmenjujete samo tiste datoteke, ki so v vaši avtorski lasti.

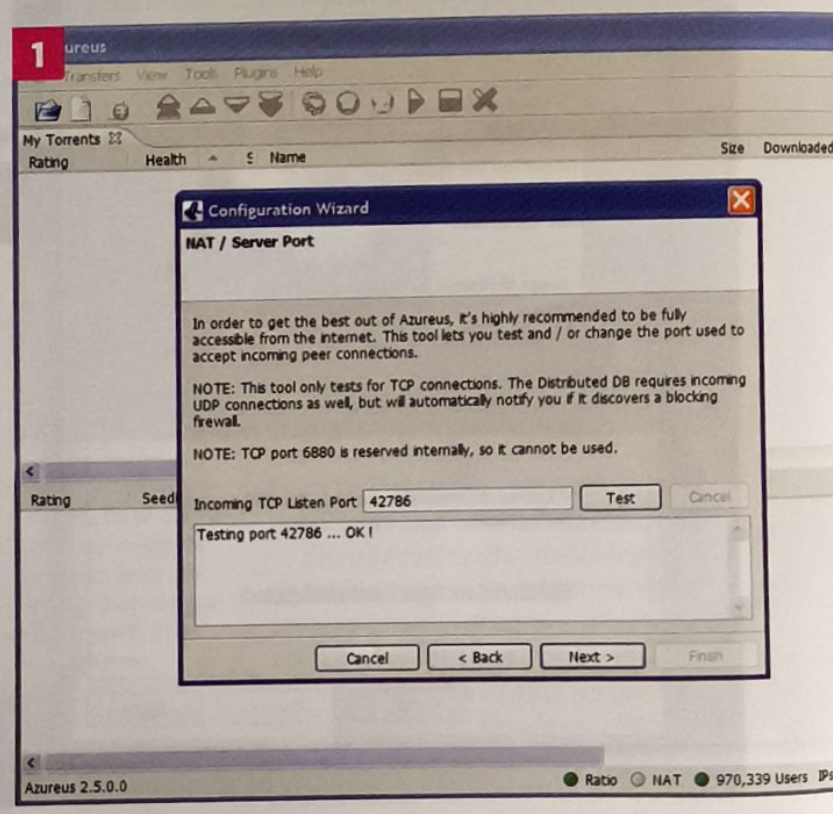
Za izmenjavo datotek obstajata dva načina, izbira pa je odvisna od ciljne publike in od načina, na katerega želite stopiti v stik s to publiko. Prvi način je, da je vaš računalnik gostitelj za datoteke, kompleksnost tega načina pa je seveda odvisna od tega, kako točno to počnete. Drugi način pa je, da uporabite kakšno spletno stran, ki je posebej zasnovana za določeno nalogo - na primer Flickr (www.flickr.com) ali YouTube (www.youtube.com). Poslužite pa se lahko tudi drugih strani, ki so namenjene izmenjavi bolj splošnih oblik podatkov - na primer MediaMax (www.mediamax.com) ali Box.net (www.box.net). Takšne spletne strani je smešno enostavno uporabljati, istočasno pa vam brezplačno ponujajo prav impresivne količine prostora, podpirajo pa tudi izmenjavo vaših datotek z drugimi uporabniki.

Vemo, da smo pravkar zatrdili, da obstajata dva glavna načina za izmenjavo datotek, nista pa edina, saj obstaja še tretji, ki je dejansko najbolj prilagodljiv - postavite lahko lastno spletno stran in na njej ponudite svoje datoteke. To vas bo stalo precej več, če želite izmenjevati velike datoteke, pa vam bo marsikateri ponudnik zaračunaj še za porabo pasovne širine. Stroški se lahko zato začnejo kaj hitro kopičiti, in kmali boste prisiljeni iskati oglaševalce za svojo spletno stran, da boste sploh lahko krili stroške zanjo. Ena rešitev te težave je, da izkoristite enega od brezplačnih ponudnikov spletnega prostora, a vedite, da so te rešitve precej omejene, tako da ne računajte na neomejene količine prostora. Večinoma ga ne bo dovolj za vse tiste video posnetke, na katerih mečete mačko skozi okno na tisoč in en način.

Osnovni prenosi

FTP je sicer že star stric med protokoli, vseeno pa gre za najbolj osnoven način za prenašanje datotek z navidezne točke A na navidezno točko B. Vsekakor pa ta način ni najenostavnejši, pa tudi najbolj praktičen ni, saj je količina dostopanj na oba računalnika prav zaskrbljujoča. Če želite impresionirati pripadnico (ali pripadnika) nasprotnega spola, pa se bo le malo kdo lahko uprl odpiranju ukazne vrstice in vnašanju neprepoznavnih ukazov za prenos datotek prek interneta.

V teoriji je odpiranje povezave FTP med vašim računalnikom (na katerem so datoteke, ki jih želite ponuditi javnosti) in ciljnim računalnikom (tistim, na katerega želite datoteke prenesti) precej enostavno. V praksi pa je svet FTP-ja precej kompliciran,



Dr. Mario Kepa: "Z velikim veseljem sem želel izmenjevati svoj domači pr0n, pa nisem mogel najti dovolj zainteresiranih homo sapiensov..."

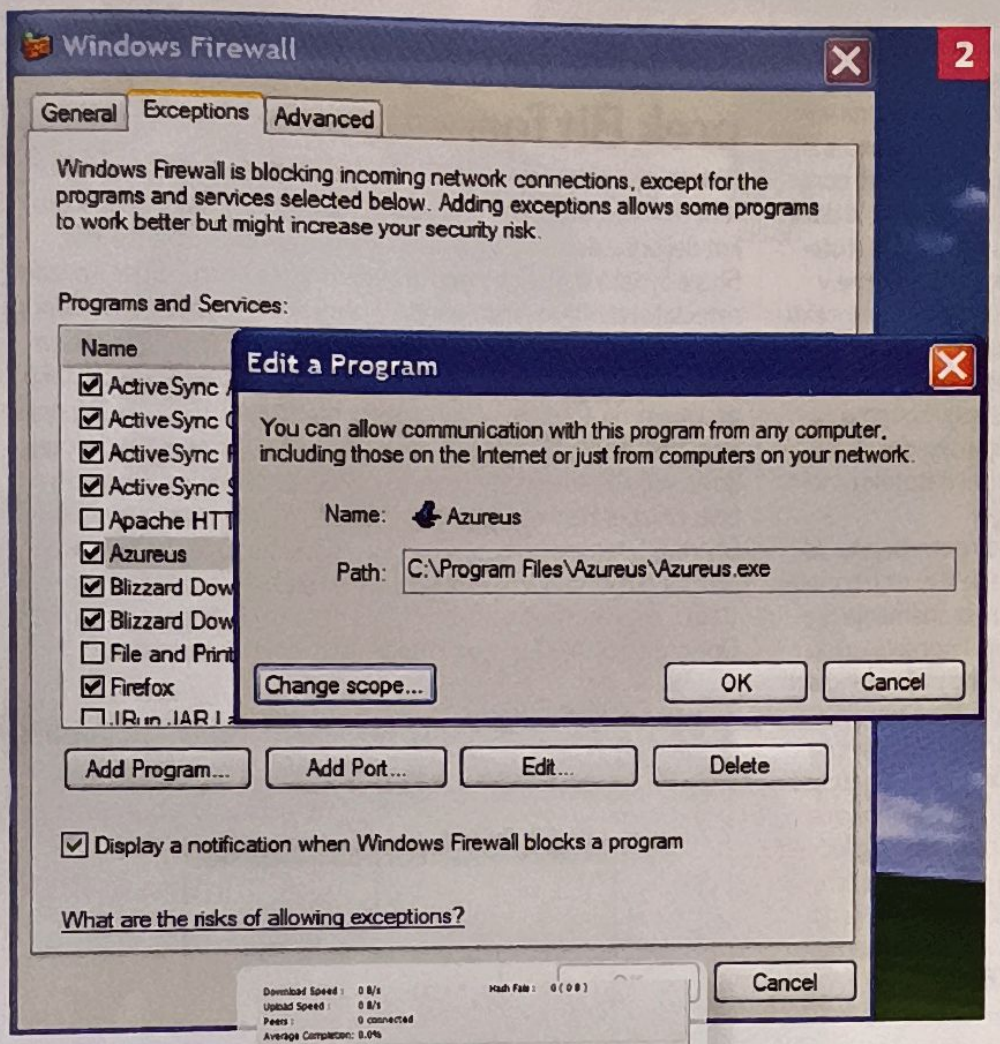
"FTP je še vedno najbolj osnoven način za prenašanje datotek z navidezne točke A do B"

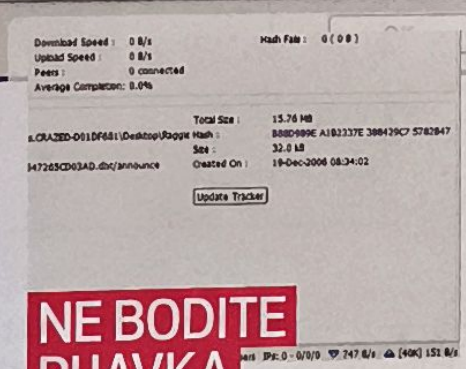
Izmenjava na spletu

Obstaja kar nekaj spletnih strani, ki obljubljajo vse, kar potrebujete za izmenjavo datotek, ti dve pa sta se nam usedli v srce *[zveni boleče – Aljoša]*

Box.net ponuja specifična orodja za izmenjavo datotek in 1GB prostora za začetek.

MediaMax ponuja kar 25GB brezplačnega prostora za vsakogar, ki se prijavi...





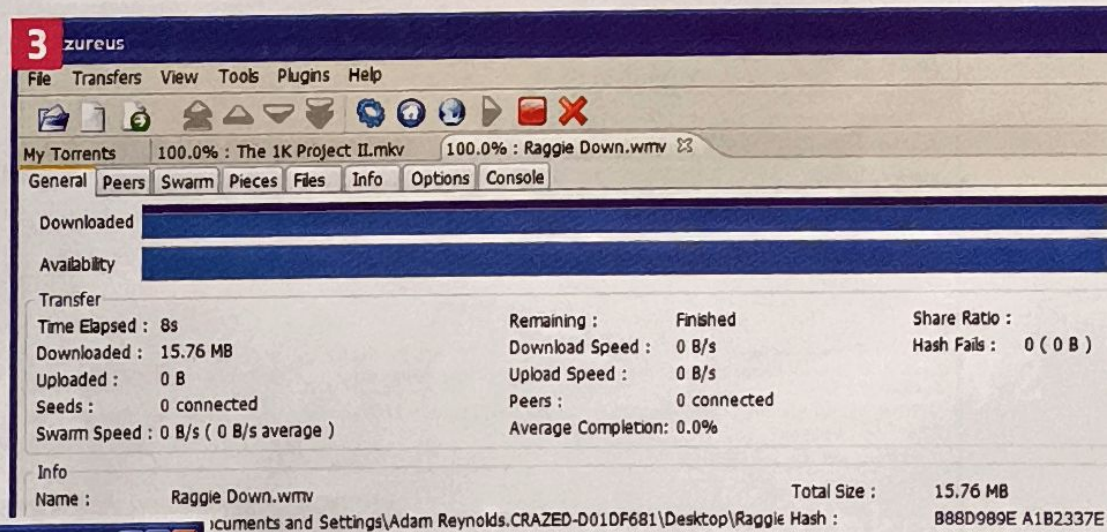
NE BODITE PIJAVKA

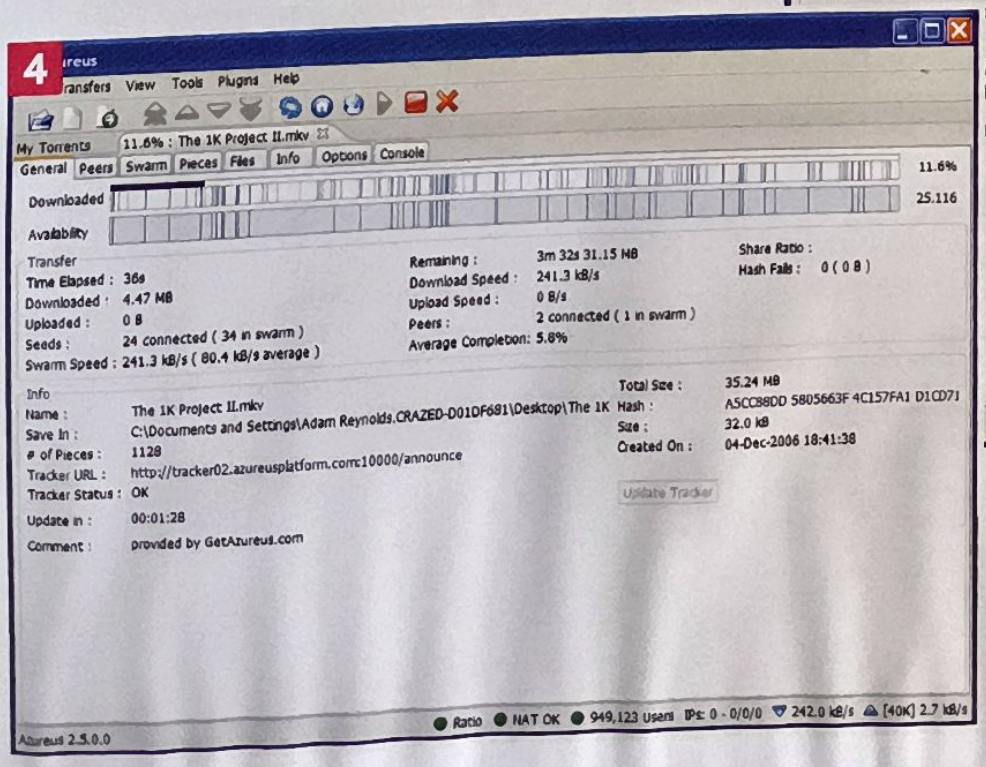
Delite bogastvo

V spodnjem desnem kotu zaslona si lahko ogledate prenose. Če imate težave s požarnim zidom, bo prenos nalaganja nič, kar bo znižalo snemanje, s čimer program preneha, da bi datoteko samo snemali, ne da bi jo nalagali.

Tehnika Postavitev lastnega BitTorrenta

Na voljo je neverjetno število odjemalcev za BitTorrent in presenetljivo veliko je celo zelo dobrih. Za ta vodič bomo uporabili *Azureus*, edini razlog za to pa je, da smo se ga že navadili. Program boste našli tudi na tokratnem DVD-ju. Ko program namestite, vas bo pričakal prazen zaslon. Izberite meni Tools in nato še Configuration Wizard (1). Preskočite prvih nekaj oken, dokler se ne odpre okno NAT/Server Port. Tukaj lahko preverite, če so vrata TCP za poslušanje (TCP Listen Port) pravilno nastavljena - kliknite na gumb Test, da to potrdite (2). Če imate težave, v požarnem zidu preverite, da vrata niso zaprta. Uporabljate Windows Firewall? Določite, naj ta *Azureusu* dovoli nemoteno delovanje (3). Če imate usmerjevalnik s požarnim zidom NAT, tudi tam preverite, če je *Azureusu* dovoljeno delovanje. Če boste gostili datoteke, bo potrebno tudi odpreti vrata. Oglejte si stran www.portforward.com/routers.htm, kjer boste našli informacije o odpiranju vrat na vašem usmerjevalniku (4). Za testiranje, če vse deluje, kot je treba, se odpravite na Zudeo (www.zudeo.com) in snemite enega od napovednikov ali kratkih filmov. Če je vse v redu, bi morali v kratkem gledati filmček po lastni izbiri.





"Potrebovali boste kar zajetno publiko, da bi videli prednosti BitTorrenta"

ker pač živimo v času vsesplošne paranoje. To pomeni, da je večina računalnikov, ki so povezani v internet, za požarnim zidom ali vsaj usmerjevalnikom. Če si izmenjujete datoteke s svojega računalnika, zato poskrbite vsaj za to, da bo vaš požarni zid nastavljen tako, da bo omogočal vhodne povezave na vratih 21 in izhodne na vratih 20.

Uporaba požarnih zidov pa je še bolj kompliciranа, ker je mogoče prenose FTP nastaviti tako, da uporabljajo nestandardna vrata, v primerih pasivnih podatkovnih kanalov pa je mogoče vrata za prenose določati kar sproti. Dodatna težava je tudi v tem, da se zdi odpiranje vrat večini uporabnikov preveč kompliciranо opravilo, tako da se večina tega nikoli ne loti. Na tem mestu pa nastopi posrednik, kamor lahko shranite datoteke, da lahko odjemalski programi dostopajo do njih.

Daj mi Torrent

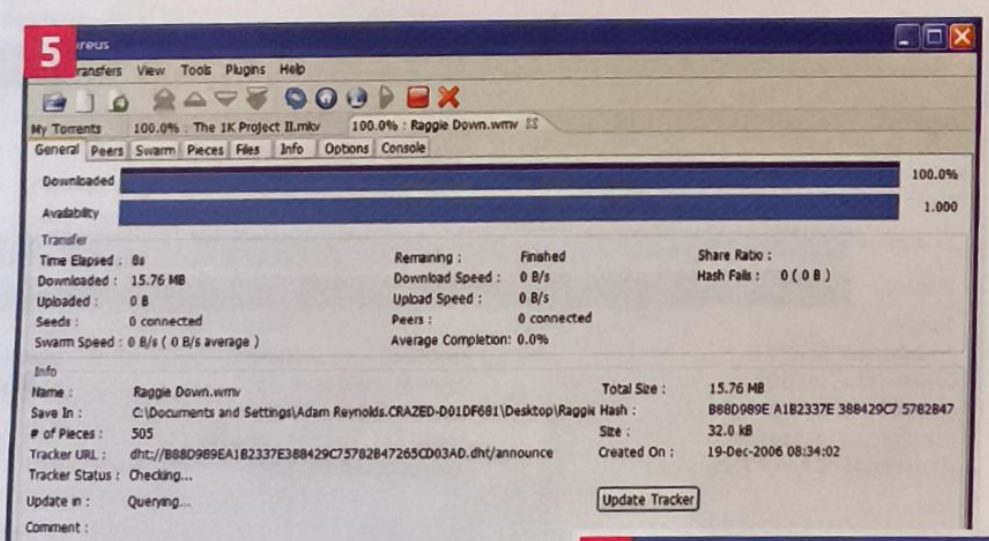
Če bi res radi podoživeli stare čase, pa za uživanje v prenosih FTP ni potrebno uporabljati ukazne vrstice, saj obstaja kar nekaj veliko bolj privlačnih in enostavnejših načinov za FTP, večina pa je brezplačna ali vsaj tako poceni, da je skoraj brezplačna.

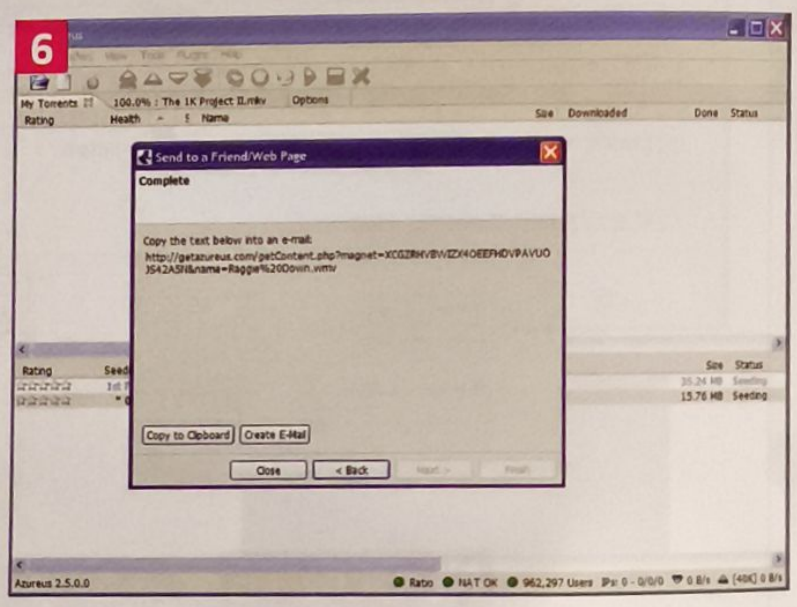
O izmenjavi datotek pa ne moremo resno govoriti, če ne bi vsaj omenili zakonsko potencialno spornega BitTorrenta. Namesto da bi datoteka obstajala na vašem računalniku, od koder bi jo lahko snel vsak, ki bi jo želel, BitTorrent razdeli opravilo tudi med vse tiste uporabnike, ki datoteko v danem trenutku snemajo. Datoteke, ki si jih izmenjujete, so razdeljene v manjše kose, ko se določen kos datoteke sname, pa takoj postane na voljo drugim uporabnikom. To pomeni, da je celotna pasovna širina, ki je na voljo tistemu, ki želi datoteko sneti, dejansko določena s številom uporabnikom, ki datoteko snemajo in si jo izmenjujejo.

To seveda pomeni, da potrebujete dokaj obsežno publiko, če želite res izkoristiti BitTorrent, saj se hitrost snemanja drastično zvišuje s številom uporabnikov, ki datoteko snemajo. Vseeno pa je standard BitTorrent še vedno dobra rešitev za izmenjavo datotek v manjših skupinah, na primer znotraj kroga družine in prijateljev. Res je, da je postopek malce kompliciran in da boste morali biti pozorni na določene stvari, a ne skrbite, saj smo vam na teh straneh pripravili vodič, v katerem je opisan celoten postopek. A nismo najboljši ljudje na svetu? ¤ PCF

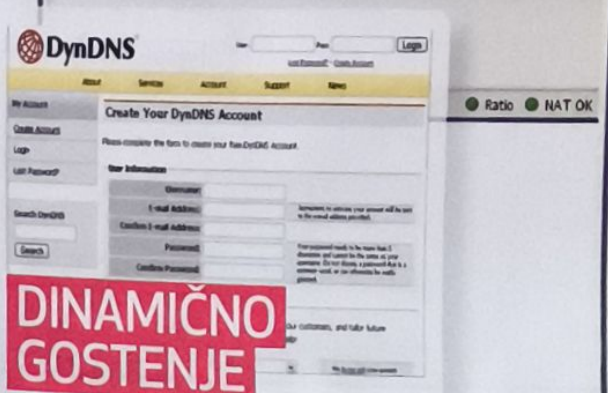
Tehnika Izmenjava prek BitTorrenta

Za izmenjavo datotek prek BitTorrenta je potrebno ustvariti torrent izbrane datoteke. Na srečo bo *Azureus* ustvaril to datoteko kot del opravila same izmenjave. Zato preprosto izberite File, Share in nato iz menija izberite še možnost File ali Folder. Ko izberete datoteko, ki jo želite ponuditi javnosti, izberite Open in odprlo se bo okno zgoščevalnega algoritma z dnevnikom ustvarjene datoteke. Vaša datoteka je tako pripravljena na izmenjavo - da, tako enostavno je. Če želite videti, kaj si v določenem trenutku izmenjujete, izberite My Shares iz menija View (5). Za izmenjavo datotek so na voljo še številne druge napredne funkcije, ki jih lahko uporabite, če izberete New Torrent iz menija File, namesto možnosti Sharing. S tem se bo odprl čarovnik, ki vas bo vodil skozi celoten proces in celo ustvaril povezave do datotek, ki jih želite izmenjevati (6). Za še več možnosti izmenjave datotek z *Azureusom* izberite Options iz menija Tools, nato pa še Tracker in Server (7).





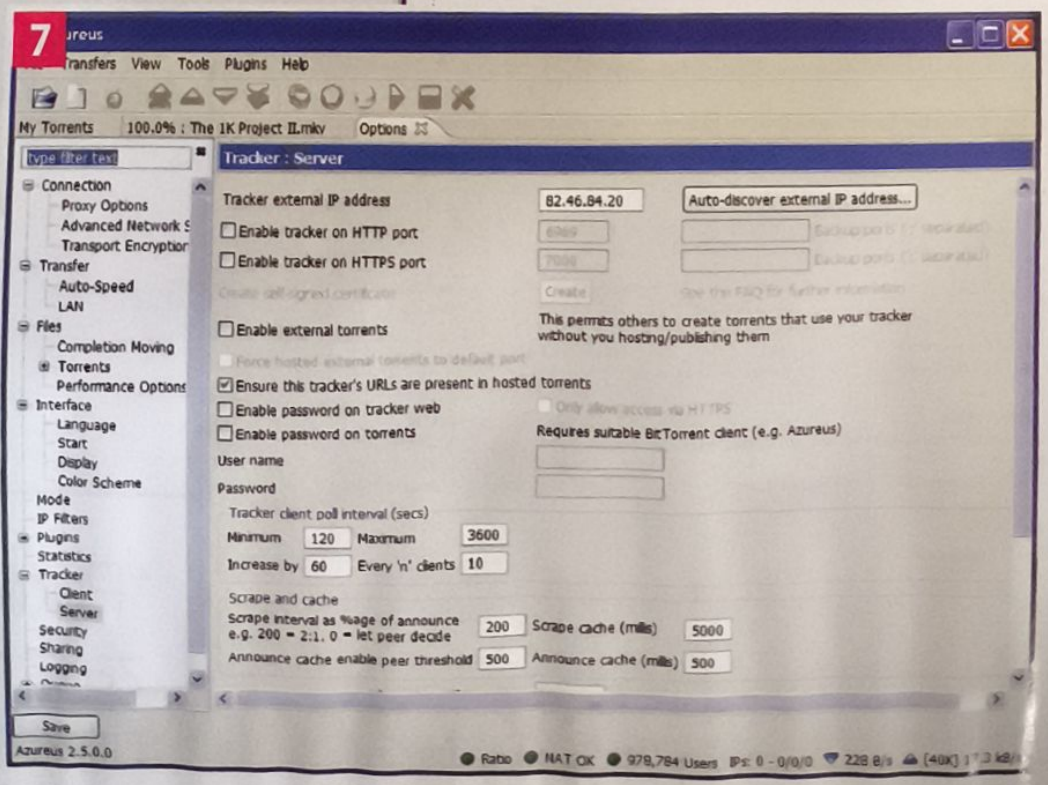
"BitTorrent razdeli opravilo med vse uporabnike, ki datoteko snemajo"



DINAMIČNO GOSTENJE

Spremenite dinamični IP v statičnega

Če imate dinamični naslov IP, ki se spremeni, vsakič ko se povežete s ponudnikom interneta, izkoristite storitev DynDNS (www.dyndns.com), kjer lahko ustvarite naslov IP, ki vas bo našel ob vsaki prijavi. Registracija je brezplačna, storitev pa je odlična iz cele vrste razlogov.



Naslednji mesec: Ogledali so bomo naprednejše trike, ki znatno olajšajo izmenjavo datotek

PCFormat®

Naslednjič

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl

Plus

Supertest pomnlnika

GR:AW 2

Battlestations Midway

Primerjava tipkovnic

Prvi igričarski PC z Visto

Na policah 2. aprila

Naredi sam!

Izdelajte svoj hoverkraft

Sicer se bo nanj lahko usedla kvečjemu vaša papiga, vseeno pa je strašno kul...

Takole. Božič je samo še bled odmev nekje v preteklosti, a za njim je vseeno ostala zapuščina, ki vam ne da miru. Ne, ne govorimo o pletenem puloverju z velikim jelenom na sprednji strani, ampak o številnih papirnatih krožnikih, ki so vam ostali v omari po božični zabavi. Krožnikih, ki jih nihče ni uporabil, kar je seveda pomenilo, da vam je ostala tudi neskončno popackana preproga.

Naš Strašnokul hoverkart™ je vse, kar potrebujete, da koristno porabite navlako, ki se vam je nabrala na policah. Zadevščino boste izdelali z lahkoto, pravzaprav se vam sploh ne bo potrebno ukvarjati z rezanjem in napeljevanjem žic, če vam tovrstno delo ne diši najbolj. Zasnova, ki jo bomo predstavili tukaj, bo sicer zahtevala vstavljanje enega stikala med ventilator in napajanje, a če ste že ob omembi tega prebledeli od strahu, vas ne bomo ustavljali, če boste preprosto vzeli ventilator iz ohišja in ga pritrdili neposredno na krožnik. Vaš Strašnokul hoverkraft™ se bo v tem primeru pač samodejno vlopil, ko boste zagnali PC.

Predvsem imejte v glavi, da je tokratni vodič zelo osnovne vrste. Kot lahko vidite, smo eksperimentirali z različnimi stikali, ventilatorji in krožniki. Predlagamo, da sledite našemu zgledu. Če ste za tovrstne hece, poskusite razširiti naš koncept in nam pošljite video posnetek rezultata. ¤ PCF

Kaj boste potrebovali

- 80mm ventilator
- Papirnat ali plastičen krožnik
- Stikalo
- Vmesnik za stikanje žic
- Lepilni trak
- Oster nož
- Škarje

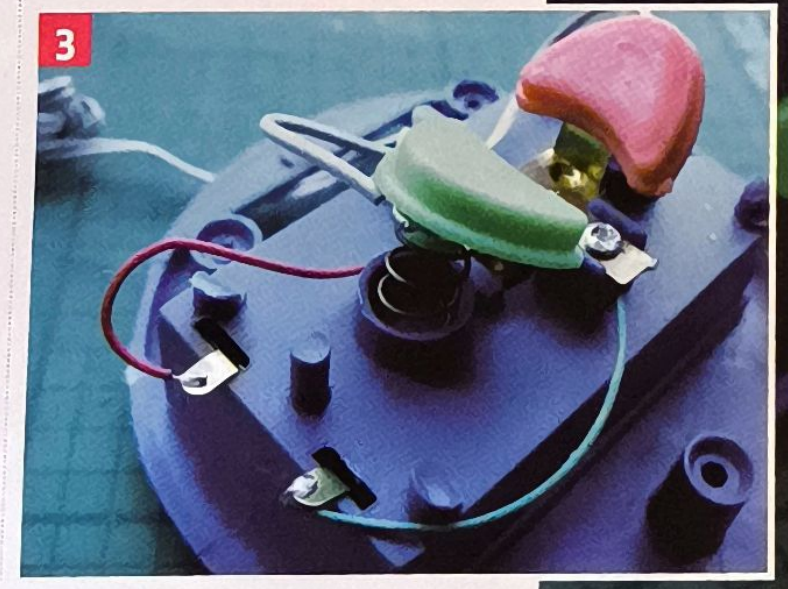
1,21 gigavata elektrike

Glejte, verjetno vam ni treba razlagati, da je elektrika nevarna. Zato bodite pazljivi, velja? Če boste karkoli skurili, to ne bo naša odgovornost. Če ne veste, kaj delate, tega pač ne počnite!

1

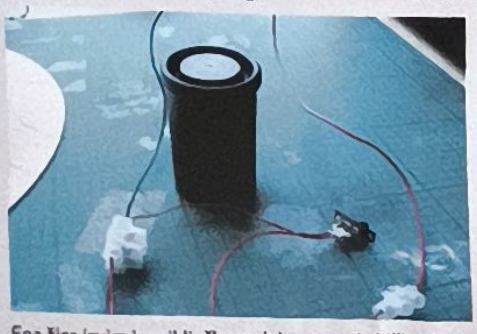
2

3



Stakni stikalo

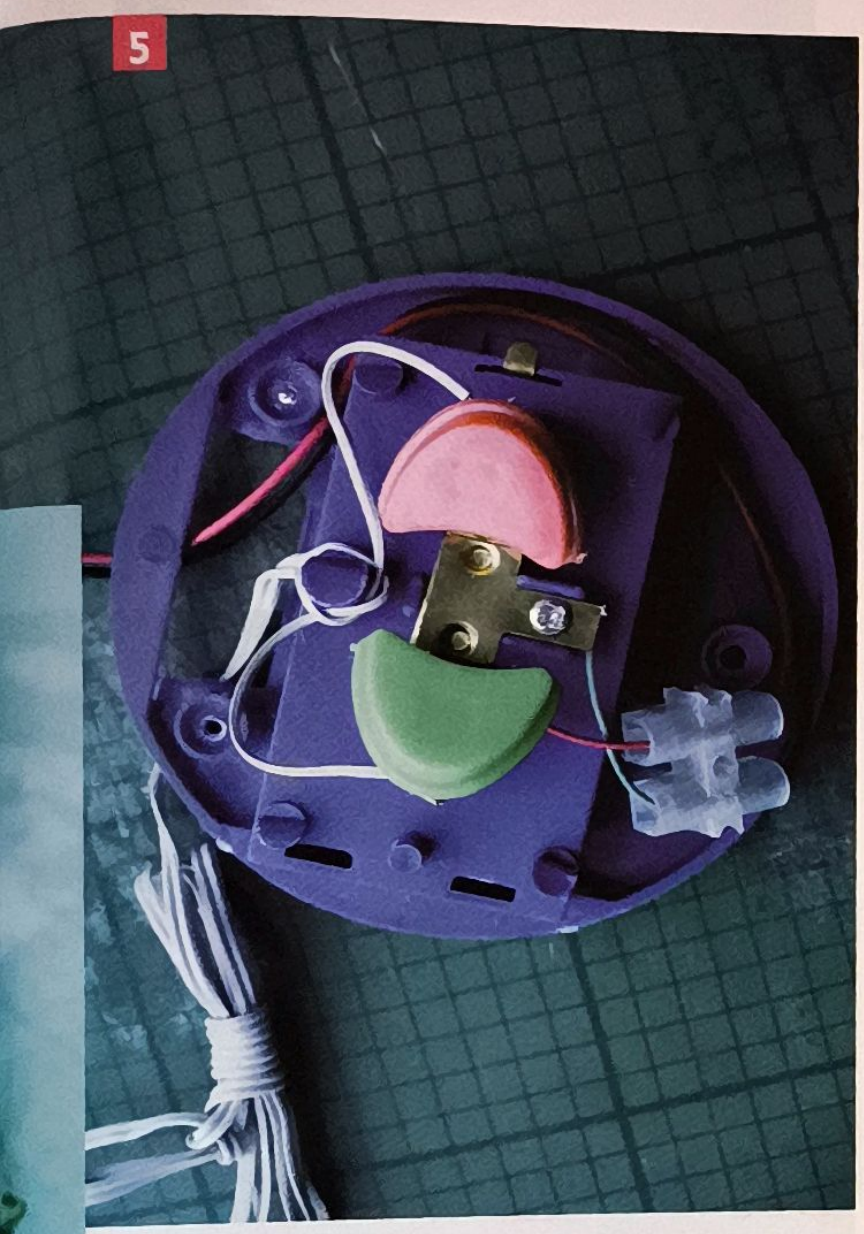
Vam ni všeč nerodno stikalo, ki ste ga dobili na avtomobilčku. Mi smo poskusili tudi z bolj elegantnim in preprostim stikalom na škatlici za fotografski film.



Ena žica izvira iz priključka moleks znotraj ohišja, druga pa je pritrjena na preprosto stikalo.

Stlačite vse žice v črno škatlico za shranjevanje fotografskega filma in privijačite stikalo na pokrov.

4



"Zdaj lahko eksperimentirate z različnimi krožniki in ugotovite, kateri najbolj potegne"

Kako izdelati svoj hoverkraft

Najprej položite na mizo vse potrebne dele in jih občudujte. Gre za zelo pomembno fazo, ki jo morate uspešno prestati. (1) Vzemite v roke ventilator vašega ohišja in prerežite žice nekje na polovici. Med napajanje in ventilator bomo vstavili stikalo, da bomo lahko stroj izključili, ko nam bo njegovo hrumenje začelo najedati živce. Najprej smo poskusili z avtomobilčkom (2). Odstranili smo ohišje in poiskali žice, ki prihajajo s kontaktov baterij (3). Prepričajte se, da bodo baterije odstranjene! Odrežite dva segmenta za spajanje žic (4) in povežite zadevo tako, da so na stikalo z ene strani povezani kabli, ki štrlijo iz ohišja, na drugi strani pa kabli ventilatorja (5). Zdaj ločite avtomobilček od nadzornega sistema, tako da prerežete žice, vezane na motorček (6). S pomočjo novega segmenta za spajanje žic spojite žice, ki so bile prej povezane z motorčkom avtomobila, z žicami ventilatorja (7). Zarišite lego ventilatorja na papirnatem krožniku (8) in izrežite okroglo luknjo (9). Pazite, da bo luknja kolikor je le mogoče na sredini, da bo imel hoverkraft ravnotežje. Zdaj prilepite ventilator na krožnik in bodite pozorni, da bo reža okoli ventilatorja dobro zatesnjena. Tri, štiri, zdaj, poženite! Če vam je uspelo, lahko eksperimentirate z različnimi krožniki (10) in ugotovite, kateri najbolj "potegne".

Naslednji mesec: Vrnili se bomo v srednji vek z računalnikom na paro!

Drugi del

Prej joj prejoj, kmalu... MEGA STROJ

Odločitev je padla in ohišje bo dobilo novo fasado. Primite v roke barvni sprej in se nam pridružite

Ker smo na Gregorjevo žalost vedno bili privrženci demokratičnega procesa, ta mesec ni obveljala njegova, in smo po dolgotrajni debati izbrali, da bomo v prvem koraku naš stroj prebarvali. V tolažbo smo Gregorju prepustili praktično plat naloge. "Ampak jaz nimam pojma u umetnosti," je zahlipal.

Kaj boste potrebovali?

- Barvni sprej
- Mirno roko
- Oster nož
- Lepilni trak
- Brusni papir
- Debel karton
- Prezračeno sobo

Tehnično gledano barvanje ohišja ni grozno zahtevno, vseeno pa se boste morali pripraviti, zahteva dosti časa in dobršnjo mero potrpljenja, če želite dober končni rezultat.

Najprej se lotite ohišja z brusnim papirjem, da boste dobili gladko, čisto površino, ki se je bo barva rade volje prijela (1). Vse dele, ki jih barvate, postavite pokonci in vlecite s sprejem v vrstah od spodaj navzgor (2). Dokler se osnovna barva suši, si lahko izrežete šablono za poslikavo. Narišite želeno obliko in jo izrežite (3). Za ravne črte uporabljajte kovinsko ravnilo, saj boste plastično ravnilo z rezilom zelo verjetno uničili.

Do zdaj bi se ohišje že moralo dobro posušiti. Uporabite krpo in obrišite prašne delce, če so se slučajno nabrali na njem. Nastavite šablono na pravo mesto na ohišju in začnite barvati s sprejem. Robove šablone morate dobro pritisniti k podlagi, da ne bo barva pronicala pod šablono in zapacala robov (4). Vso ostalo površino prekrite s časopisnim papirjem in pritrdite z lepilnim trakom. Barva iz spreja bo prišla v vsako režo, zato bodite natančni (5). Uporabite belo osnovno barvo, preden nanesete katerokoli drugo, saj bo tako glavna barva veliko bolj svetla in sveža na pogled (6). Da bi dobili reliefni učinek, s pomočjo šablone nanesite še eno debelo plast osnovne barve (7). Et voila! ¤ PCF

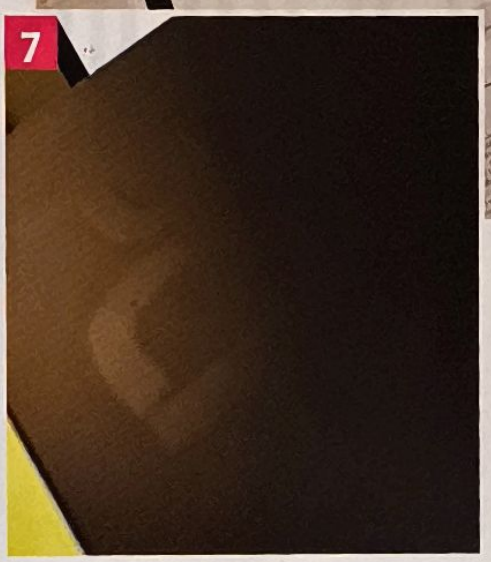
Mi predelujemo...

1 Aljoša Hancman, **urednik**. "Zdaj, ko smo končali z barvanjem bi se najraje lotil vrtanja zajetne luknje v stranico."

2 Barbara Banovič, **namestnica urednika**. "Všeč mi je ideja LCD prikazovalnika. Če ne zaradi drugega, pa zato, ker me je vedno zanimalo, kako se namesti."

3 Damljan Gradečak, **grafični urednik**. "Se strinjam z Aljošo. Vrtanje lukenj je nekaj, kar naš proces predelave preprosto mora vključevati."

4 Gregor Mraz, **pisec**. "Nameščanje vodnega hlajenja bi se lahko ponesrečilo. Ker imam rad eksplozije, bom dal svoj glas za to možnost."



Prva možnost

Morda res zvenimo malo otročje s svojim: "Hočemo se igrati z električnimi napravami!", ampak vseeno smo pustili odprto možnost vrtanja konkretne luknje v ohišje. Izživljali bi se kot pravi moški in nato nastalo luknjo zakrpali s pleksi steklom.

Druga možnost

Nekateri boste morda mislili, da smo se začeli prehitro ukvarjati z malenkostmi, a če se že lotevamo predelave, ne bomo pustili nobene možnosti odprte. V sprednji del ohišja bi radi vgradili majhen LCD zaslonček. Uporabno in kul.

Tretja možnost

V nas je verjetno ščepec tistega norega znanstvenika, ki poskrbi za zaplet pri toliko akcijskih filmih, ampak res si želimo vodno hlajenje v notranjosti računalnika. Želite, da tvegamo življenje sebe in računalnika s kombiniranjem vode in elektrike? Ja!

Naslednji mesec: Pišite nam na pisma@pcformatslo.net in predlagajte...

Arhivirajte svoje gonilnike

15 MINUT

Ali je vač PC postal počasnejši od narkoleptične želve? Čas je, da se poslovite od neželenih gonilnikov s programom *Driver Genius 2005*

Ko smo se pred kratkim igračkali s tem programom, je Gregor nehote vzkliknil: "Pa saj to je genialno!" Pa še prav je imel, saj govorimo o programu *Driver Genius 2005*. Lastnost, o kateri je govoril naš tehnološki guru, je bila možnost ustvarjanja varnostnih kopij gonilnikov v eno samo izvršilno datoteko.

Če se potite in preklinjate ob svojem računalniku, ki je v zadnjem času postal nadležno počasen, in če ste prepričani, da lahko demone iz njega izženete samo s ponovno namestitvijo Windows, odložite razpelo in blagoslovljeno vodico. *Driver Genius* je najbolj zmogljiv način, kar smo jih našli, za ustvarjanje varnostnih kopij pomembnih sistemskih gonilnikov in hitro vzpostavljanje starega stanja po ponovni namestitvi sistema Windows XP.

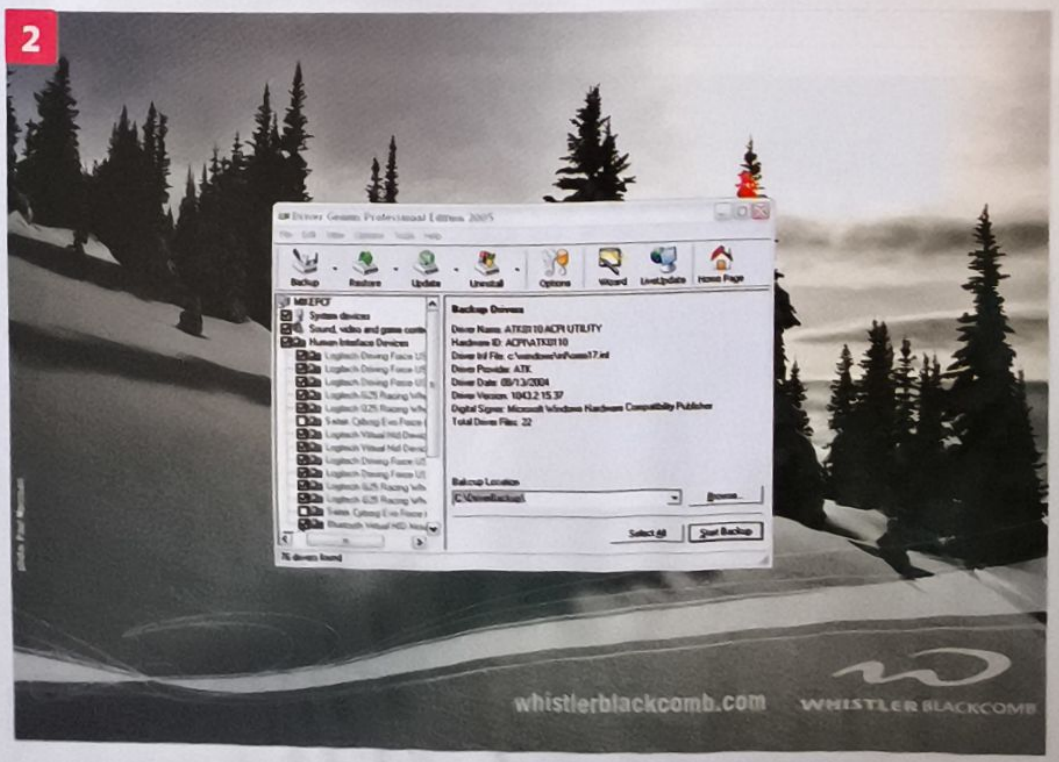
Driver Genius 2005 smo za vas shranili na priložen disk, preprosto zato, ker smo v program čisto zaljubljeni. Razlog za našo ljubezen je ta, da se nam ni treba ubadati z goro CD-jev z gonilniki, vsakič ko sesujemo sistem. ¤ PCF

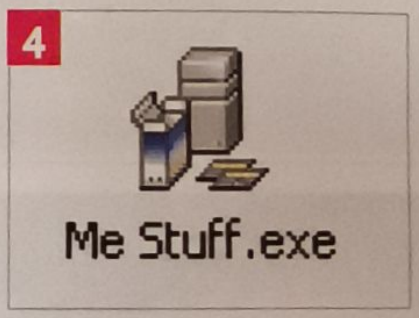
"Najboljši način za ustvarjanje varnostnih kopij pomembnih gonilnikov"

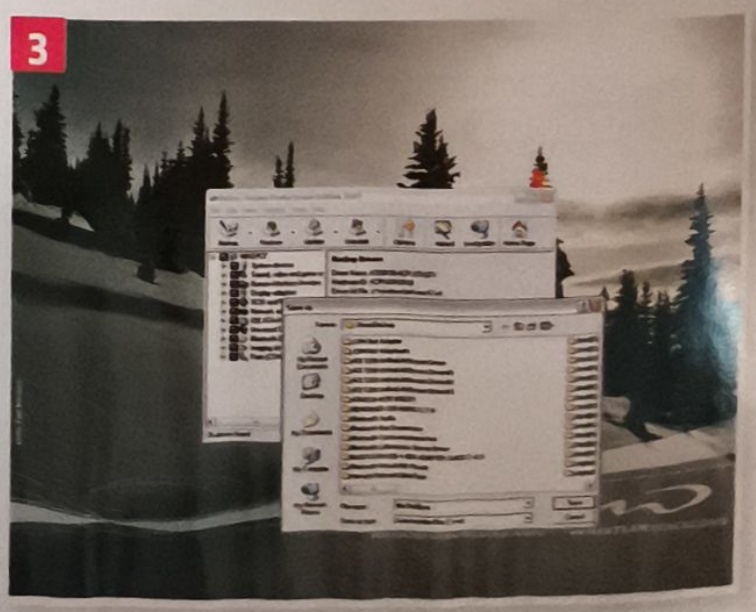
Kako ustvariti varnostno kopijo

Ko je program registriran in zagnan, boste videli glavno okno programa, kjer boste našli drevesno strukturo gonilnikov na levi, na desni pa je prostor za lokacijo varnostne kopije.

Predvidevali smo, da želite ohraniti večino gonilnikov po ponovni namestitvi sistema, zato kliknite na okence poleg imena vašega računalnika. (1) Kliknite na plus poleg različnih kategorij, da jih razširite in razkrijete gonilnike za posamezne naprave. (2) Zdaj pojdite v meni Option na vrhu in določite vrsto varnostne kopije kot zako imenovani EXE Auto Installer. Na ta način bo program vse gonilnike stlačil v eno samo izvršilno datoteko, ki jo lahko shranite kamorkoli. (3) Potem kliknite na gumb Start Backup, program pa bo od vas zahteval, da vnesete ime datoteke in izberete lokacijo, kamor jo bo shranil. Nekaj časa boste morali počakati, saj bo moral program pregledati celoten trdi disk in poiskati gonilnike, ki ste jih izbrali. (4) Ko je ustvarjanje varnostne kopije gonilnikov konačno, boste dobili datoteko .exe, ki je dovolj majhna, da jo lahko shranite na pomnilniški ključek.







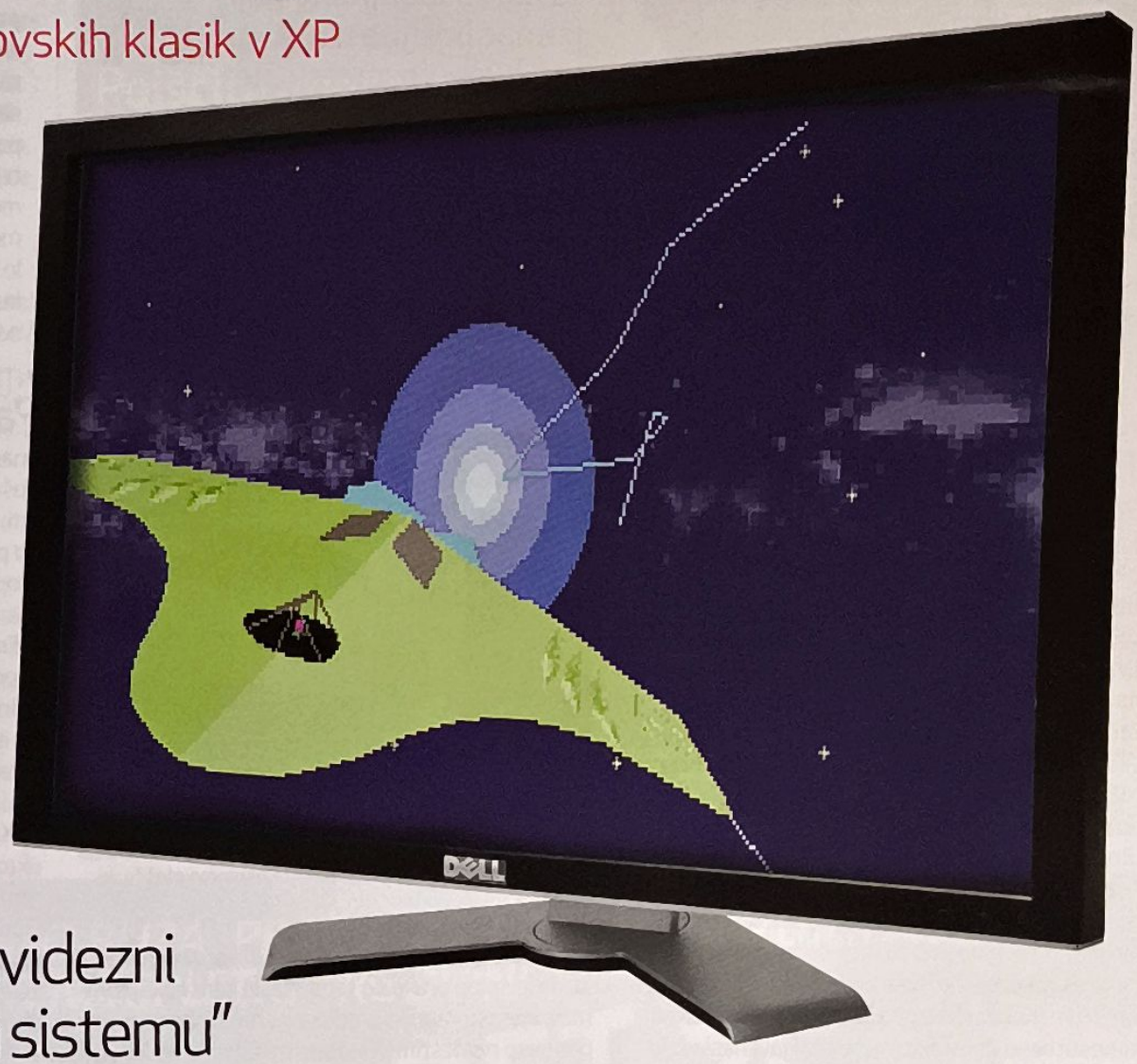
DosBox 0.65

5 MINUT

Poganjanje starih DOS-ovskih klasik v XP

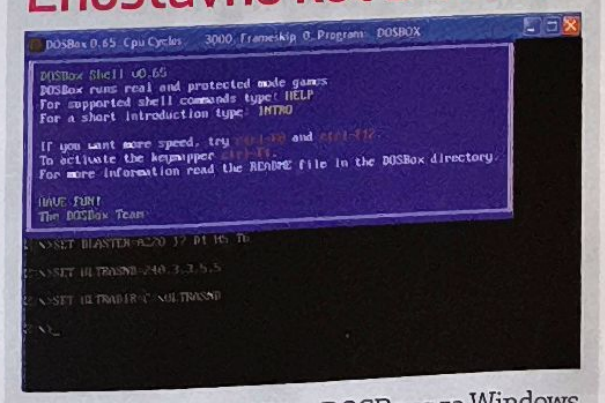
Gotovo vas je ob prebiranju teme o glasbi v igrah iz prejšnje številke *PCFormata* zagrabila nostalgija, da bi igrali *Frontier Elite II*, kajne? Prepričani smo, da ste besno iskali *FEII* po internetu in ste se med snemanjem datoteke že besno slinili, da boste igrali eno boljših iger starih časov. A kaj je to? Ni dovolj pomnilnika? Za zagon *Elite*?? To bo zato, ker je bil *FEII* razvit v DOS-u in preprosto ne vidi tistega gigabajta 1.066MHz pomnilnika, ki je zatlačen v vašo moderno računsko škatlo. Tisto, kar potrebujete, je *DOSBox*.

Gre za enostaven in brezplačen programček za poganjanje starih iger. *DOSBox* ustvari navidezni računalnik v vašem sistemu, kateremu nameni ravno pravo količino pomnilnika HiMem (no, to pa je potovanje v časovnem stroju) iz vašega sistemskega pomnilnika, da igre tečejo dovolj hitro (oziroma počasi), da so igralne. Program torej natakne uzde vašemu sistemu, saj je 2GHz procesor preprosto prehiter za igre, ki zahtevajo 33MHz procesorje. ¤ PCF



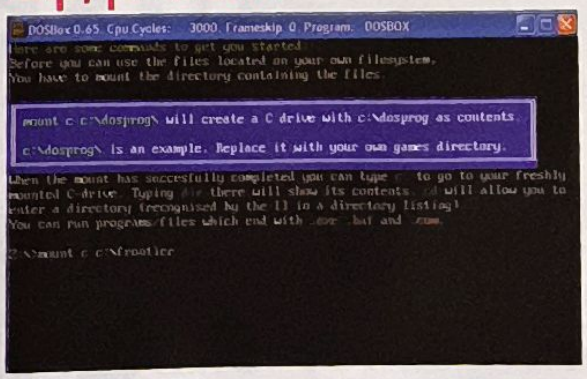
"DosBox ustvari navidezni računalnik v vašem sistemu"

Enostavno kot DOS...



Snemite zadnjo različico *DOSBoxa* za Windows z dosbox.sourceforge.net (ali jo poiščite na priloženem DVD-ju), jo namestite in zaženite program prek bližnjice. Se še spomnite teh? To so *ukazne vrstice*, kajne? Včasih ste jih uporabljali *ves čas*, zato samo brez panike, ker vam ne bodo po nesreči uničile registra ali vas spremenile v steber soli. Ukazna vrstica se v tem trenutku začne z Z:\>. To bo potrebno spremeniti v C:\>, in sicer z nalaganjem mape na disku C. Po možnosti mape, v kateri je igra...

Zip, pa bo...



Snemite *Frontier Elite II* z www.frontier.co.uk/games/frontier in raztegnite arhiv ZIP v mapo na disk, tako da bo struktura c:\frontier. Če se ne boste držali te strukture, tretji korak ne bo deloval in nam boste pisarili jezna pisma. In mi sovražimo jezna pisma.

Pojdite v okno *DosBoxa*, ker je potrebno naložiti mapo, v kateri je *Frontier*. To ne pomeni, da jo je potrebno zagrabiti z vilami in metati naokoli, temveč določiti, naj se mapa obnaša kot pogon. Vpišite ukaz mount c:\frontier.

K zvezdam!

Ko je mapa naložena, jo vnesite *[Ali ne bi bilo dobro, če bi koga tu zaustavil? – Urednik]*, torej vpišite C: in pritisnite Return. Nato vnesite Frontier in spet pritisnite Return. Voila! Zdaj že lahko igrate *Frontier Elite II*! Kar vohamo lahko, kako vroči žarek laserja žge našo kožo. Ugotovili boste, da *DOSBox* v ozadju pridno skrbi za omejevanje hitrosti, vsekakor pa se ne ustrašite spreminjanja nastavitev, da bo igra delovala točno tako, kot se je spomnite.

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na: mraz@pcformatslo.net

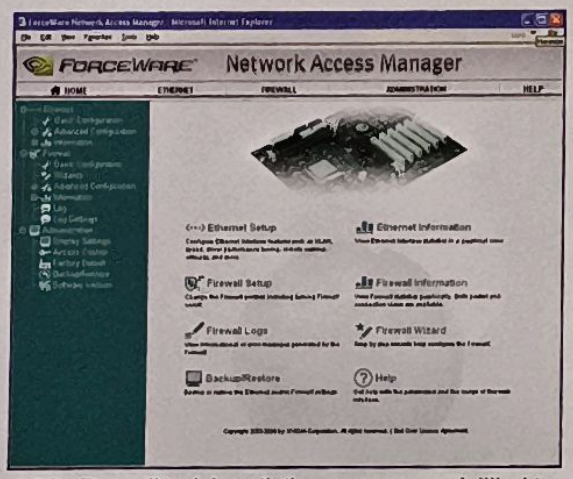
... pomagaj. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

OSNOVNE PLOŠČE

Frustracija na tretjo

Pišem ti, ker sem že čisto na koncu z živci. Pred kratkim mi je uspelo po lastni neumnosti sistem okužiti z nekim trdovratnim virusom, ki ga nikakor nisem mogla odpraviti. Ne glede na to, da sem sledila vsem navodilom za odstranjevanje, ki sem jih lahko našla, se je hudič kar naprej pojavljal v sistemu. Po tednu dni mi je končno začelo presedati, zato sem formatirala disk in ponovno namestila Windows XP. Sama namestitev je potekala brez težav. Namestila sem vse gonilnike za svojo strojno opremo (osnovna plošča DFI LanParty UT nF4 Ultra-D/G, Athlon 64 3800+, 1GB pomnilnika, Audigy 2), potem pa je šlo vse v maloro. Po namestitvi gonilnikov ne morem namestiti niti enega samega programa več. Najbolj čudno pa je, da vse, kar je že nameščeno, dela brez težav, vključno z internetom. Kakor hitro pa kliknem na kakršnokoli namestitveno datoteko, mi sistem javi naslednjo napako: "The installer you are trying to use is corrupted or incomplete. This could be the result of a damaged disk, a failed download or a virus. You may want to contact the author of this installer to obtain a new copy. It may be possible to skip this check using the /NCRC command line switch (NOT RECOMMENDED)." Tri dni sem brskala po spletu in ugotovila, da gre za napako, imenovano NSIS, nimam pa pojma, zakaj se pojavlja in kaj sem naredila, da je sploh prišlo do tega. Našla sem nekaj forumov, kjer uporabniki predlagajo, naj si snamem in ponovno namestim Windows Installer, a sodeč po odgovorih marsikomu s tem težave ni uspelo odpraviti, zato bi rada še tvoj nasvet.

Andreja



nVidia Firewall je del gonilnikov za osnovno ploščo, ki se ga ne splača namestiti.

To pismo je pristalo na prvem mestu iz nekaj zelo specifičnih razlogov, med katerimi ni niti enega, ki bi se nanašal na dejstvo, da je avtorica ženskega spola. Prvi razlog je ta, da mi v celotnem pismu ni bilo treba popraviti niti ene same besede. Drugi razlog je ta, da se mi vedno milo stori, ko kak uporabnik dejansko prizna, da je naredil neumnost in zanjo ne krivi nekoga petnajstega. Vsi delamo napake in na njih se učimo, samo priznati je treba, kar sploh ni tako težko. Tretji razlog pa je, da so v pismu (enkrat za spremembo) čisto vse informacije, ki jih potrebujem za zelo natančno diagnozo problema in mi sploh ni potrebno ugibati.

Tako lahko kar takoj preidem na odgovor: tvoja težava je v nVidiinem požarnem zidu, ki je vključen za gonilnike v osnovno ploščo. Razen tega, da si naredila neumnost z zaganjanjem okužene datoteke, si naredila še dodatno neumnost, ko nisi prebrala navodil med nameščanjem gonilnikov. Sicer bi se lahko zdaj spustil v tirado o tem, kako sovražim ljudi, ki ne berejo, kar se jim izpiše na zaslonu, pa ne bom, razloge za to pa sem že navedel.

Težavo pa lahko rešiš na tri načine. Prvi je ta, da se poigraš z nastavitvami samega požarnega zidu v nVidiinih gonilnikih, a dvomim, da bo to kaj zaleglo. nVidia Firewall je tako čudaško spisana zadeva, da samo onemogočanje le redko zaleže. Zato ti priporočam, da ga odstraniš. Najlaže bo, če odstraniš celoten paket gonilnikov in jih potem ponovno namestiš brez požarnega zidu. Videl sem pa že primere, ko niti odstranjevanje gonilnikov ni pomagalo. Če se ti slučajno zgodi prav to, snemi Windows Installer z Microsoftove spletne strani in ga ponovno namesti.

INTERNETNA POVEZAVA

Paranje živcev

Imam neverjetno čudaški problem in upam, da mi boš lahko pomagal, ker nikakor ne moram ugotoviti, kaj je razlog. Imam računalnik s širokopasovno povezavo do interneta, na katerem lahko dostopam do katerekoli spletne strani le določen čas (od pet do dvajset minut), nato pa nič več. Edina spletna stran, do katere še imam dostop, je www.google.si. Če vnesem kakšno besedo v iskalnik, Google vrne rezultate, ko kliknem na katerega od njih ali ročno vnesem naslov spletne strani, pa mi brskalnik vedno vrne napako "Page Cannot be found"

Ko se to zgodi, še vedno lahko pingam naslov iz ukazne vrstice in dobim odziv, le do strani ne morem dostopati. Če poskusim zagnati Windows Update, tudi ne dela. Disk sem že formatiral in na novo naložil Windows XP Media Center, ker sem želel zagotoviti, da sistem ni bil okužen s kakšnim virusom, pa je rezultat še vedno isti.

Še bolj čudno pa je, da internet dela brez težav na drugi telefonski liniji oziroma z drugim ponudnikom (poskusil sem pri prijatelju) in z istim usmerjevalnikom. Zato sem bil prepričan, da gre za težavo pri ponudniku (ali mogoče na telefonski liniji), a so mi tam zatrdili, da težava vsekakor ni na njihovi strani!

Roman

Potem pa so fantje pri tvojem ponudniku preprosto lažnivci. Ali bedaki. Povej jim, naj izberejo eno od teh dveh možnosti. Tudi če ne bi vedel, da gre za težavo pri preusmerjanju, bi ti lahko to postalo jasno po čisto navadnem izločanju potencialnih vzrokov, ki si se ga poslužil. Sicer si pri tem uspel izločiti tudi čisto debilne vzroke, ki s tvojo težavo nikakor ne bi mogli biti povezani, a si vseeno naredil vse, kar si lahko. Malce pomisli: isti računalnik dela na eni telefonski liniji in pri enem ponudniku, pri drugem pa ne. V eni sami potezi si tako izločil vso strojno opremo v svojem računalniku in vso programsko opremo, ki teče na omenjeni strojni opremi, pa še usmerjevalnik si vrgel v lonec. Krivec je lahko torej samo telefonska linija ali pa tvoj ponudnik. Telefonska linija, ki prežveči Google, a blokira vse ostale naslove IP? Težko verjetno. Pojdi in krivi torej svojega ponudnika.

"VEDNO SE MI MILO STORI, KO KAK UPORABNIK DEJANSKO PRIZNA, DA JE NAREDIL NEUMNOST IN NE KRIVI DRUGEGA"

Brezplačna tehnična pomoč

Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net

PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor

OSNOVNE PLOŠČE

Adijo, napajanje

Pred kratkim je električni udar poškodoval mojo osnovno ploščo in napajalnik, zato sem oboje zamenjal. Vse komponente sem namestil, kot je pisalo v priročniku, nikjer pa nisem našel podatka, kako naj priklopim gumbe in diode na sprednji stranici ohišja. Sistem se zažene, ventilator na procesorju se vrti in CD-ROM se aktivira, disketnik in trdi disk pa ne. Predvidevam, da se POST sploh ne zažene, ker se na monitorju nič ne prikaže. Lučka za vklop na sprednji stranici se prav tako ne prižge, rdeča lučka (za trdi disk) pa je stalno prižgana. Vse povezave IDE sem že pregledal in ni videti, da bi kje zavozil s priklopom.
Matija

V tvojem primeru obstajata dva možna vzroka za težave: a) mogoče nisi pravilno priklopil 24V napajalnega kabla v osnovno ploščo ali b) si med udarom izgubil še kaj več kot le osnovno ploščo in napajalnik. Glede na to, da se napajalnik zažene, osnovna plošča prav gotovo dobi dovolj električne energije, da zažene sistem, zato predvidevam, da možnost a) ni ravno verjetna. Omenil sem jo samo zato, ker sem ugotovil, da pomaga, če odgovore malce omilim ("Dobro jutro, gospa, prišel sem, da bi popisal plinski števec ali pa zato, da bi vas zvezal in oropal."). Električni udar, ki je dovolj močan, da uniči osnovno ploščo, pogosto scvre še procesor in pomnilnik. Žal je pač tako. Včasih ubije še razširitvene kartice. To sem že doživel in preživel in imam še vedno osmojeno majico kot dokazni material.

FAQ

Iskalnik obrazov
Poiščite imena ljudi po slikah

Pri podjetju Polar Rose so razvili sistem za prepoznavanje obrazov, s pomočjo katerega lahko poiščete ime osebe na podlagi slike na spletu.

Kako deluje?
Pogon za prepoznavo iz 2D slike ustvari 3D prikaz, ki ga je mogoče uporabiti za ugotavljanje, če je na drugih slikah ista oseba.

Kako se bo širil?
Polar Rose je dal licenco za tehnologijo določenim stranem kot avtorsko nezaščiten API. Tako se bo v brskalnik integriral kot brezplačen vtičnik.

Kakšna je sploh uporabna vrednost tega, če sploh je kakšna?
S takim vtičnikom bi lahko znatno izboljšali iskanje slik. Na strani, ki jo poganja Polar Rose, bi lahko iskali kakršnekoli fotografije ljudi v bazi podatkov le z vnosom imena. Sistem bi nato poiskal referenčno sliko in jo uporabil za iskanje vseh fotografij iste osebe.

In strašljiva plat?
Na ta način bi vas lahko vsak takoj identificiral. Tudi če se vaša slika ne pojavlja na veliko straneh. Dovolj bi bilo, da bi nekdo na splet naložil kakšno vašo fotografijo, ki jo je posnel z mobilnim telefonom.

Kdo bi hotel narediti kaj takega?
Zasebni preiskovalci, potencialni delodajalci, zalezovalci, plačani morilci...

Kako lahko to preprečim?
Nosite umetno brado. Vedno.

Več informacij
www.polarrose.com

Hej, Mraz...

Gonilniki za integrirane zvočne kartice imajo grozljive vmesnike, kajne? Le poglejte tega...

ZVOK

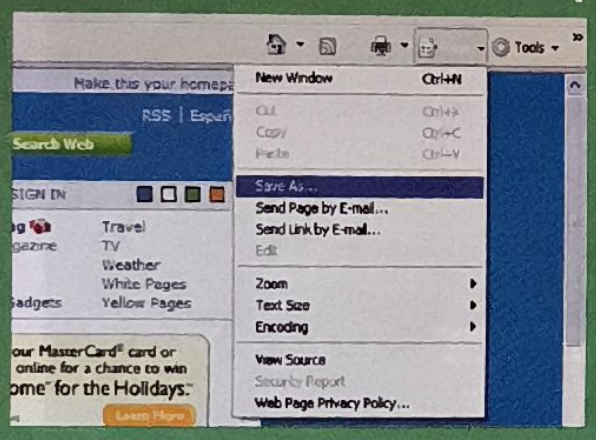
Priklapljanje zvočnikov

Težave imam z integrirano zvočno kartico (imam osnovno ploščo ASUS P4S8X-MX). Ko nastavim, da se zvok predvaja v običajnem, dvokanalnem načinu, je popačen, v štirikanalnem pa je v redu. Če priklopim več zvočnikov v drugi izhod, pa se zvok na enem predvaja popačeno. Pri predvajanju 5.1 sprednja zvočnika, center in nizkotonec delujejo normalno, eden od zadnjih zvočnikov pa ne.
Valentin

Kakšne zvočnike imaš? Ali imajo vgrajen ojačevalnik? Zvočni čipi na osnovnih ploščah ne morejo predvajati zvoka za kaj več kot za slušalke, ne da bi se pojavila potreba po predhodnem ojačanju signala. Obstaja možnost, da se zvok predvaja popačeno, ker zvišaš jakost na zvočnem čipu, da bi kompenziral za nizko jakost zvočnikov brez ojačevalnika. Praviš pa, da v štirikanalnem načinu deluje vse normalno... no, to je čudno.

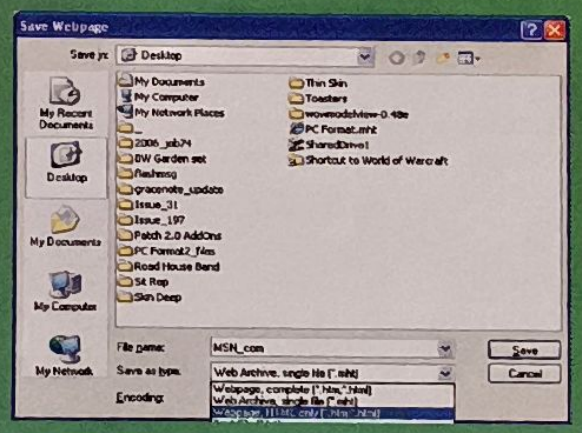
Ena od težav, ki jih imam pri diagnosticiranju tovrstnih težav, je, da ceneni integrirani zvočni čipi pogosto programsko emulirajo prostorski zvok. Tako lahko zvok predvajajo prek treh standardnih konektorjev (rožnatega, zelenega in modrega), namesto da bi imeli namenske (bele in oranžne) konektorje za prostorski zvok 5.1, kaj šele kak optični konektor. Težava pa je v tem, da ne obstaja prav noben standard za uporabo takšnih konektorjev. Če uporabljaš zvočnike z ojačevalnikom, sem prepričan, da boš moral pač samo ugotoviti, kako jih priklopiti. In s tem resnično mislim "preizkusiti vse možne kombinacije, dokler ne odkriješ, katera deluje".

Shranjevanje spletnih strani
Pogovor o svetovnem spletu



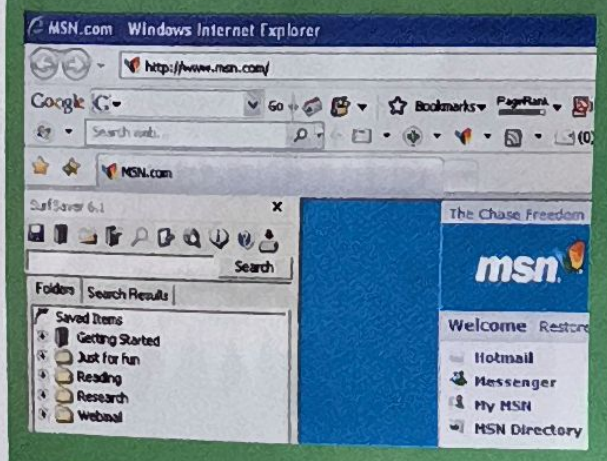
1 Enostavno shranjevanje

Danes, ko imamo že skoraj vsi širokopasovne povezave, shranjevanje strani ni namenjeno krajšanju časa, ki ga zapravimo na spletu. Včasih je fino, če lahko shranimo kakšno spletno stran, da si jo lahko kasneje ogledamo na notesniku. Če kliknete na gumb Page na orodni vrstici v *IE 7* in izberete Save As, boste stran lahko shranili kot datoteko MHT.



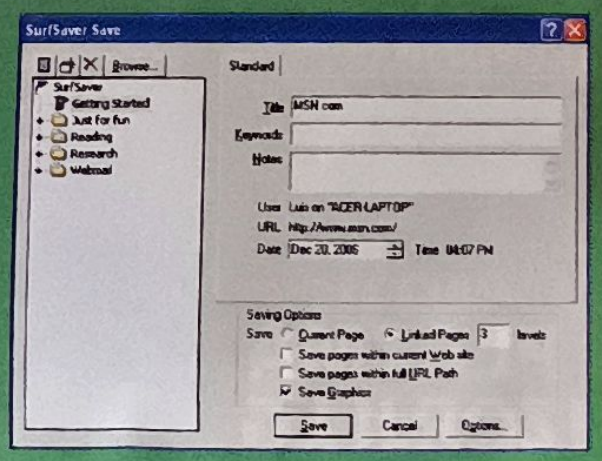
2 Ne ravno popolno

V datoteki MHT so ohranjene vse povezave in grafični elementi strani, a se shrani samo stran - če kliknete na povezavo, boste še vedno potrebovali povezavo z internetom, da bi odprli novo stran. Izbira "Web Page Complete" v pogovornem oknu Save As se zdi boljša, a to samo pomeni, da se bodo slike shranile v ločeno datoteko.



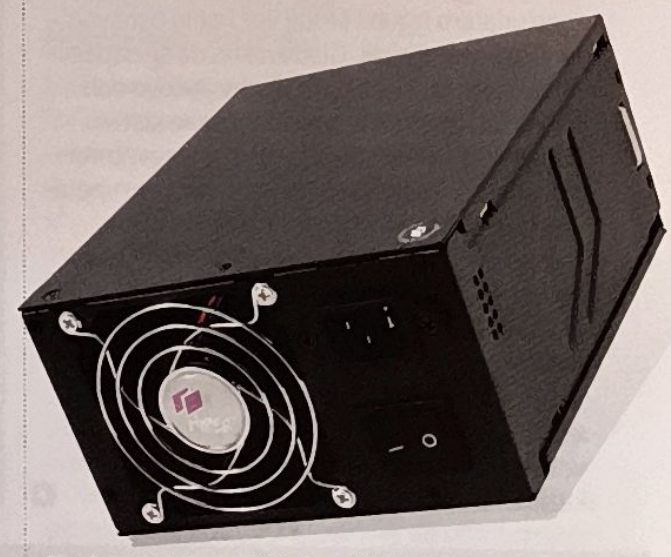
3 Globoko povezovanje

Za shranjevanje spletnih strani in vseh strani, ki se odprejo ob kliku na povezave, boste potrebovali poseben program. SurfSaver z www.surfsaver.com je tak program, in sicer 30-dnevna preizkusna različica. Ko je program nameščen, se bo integriral v orodno vrstico v *IE*. Če uporabljate *IE7*, kliknite na gumb », da razkrijete ikono SurfSaver v seznamu.



4 Popolnoma ohranjena

Kliknite na ikono Save v stranski vrstici *SurfSaverja*, da ustvarite arhiv trenutno odprte spletne strani. V pogovornem oknu Save označite možnost Linked Pages in vnesite število povezav. Če izberete več kot tri povezave je lahko rezultat precejšnja zmeda, a *SurfSaver* privzeto ne po snel več kot 1.000 strani z ene spletne strani.



Kot je povedal ameriški pisatelj John Lehman: "Moč kvari ljudi. Absolutna moč je prav fina."

NAPAJALNIK

Utripajoča grafika

Pišem ti prvič, čeprav sem zvesti bralec *PCFormata* že od prve številke. V bistvu me zanima, koliko časa zapraviš za reševanje dejanskih težav bralcev v primerjavi s časom, ki je potreben, da nadiraš bedake. Imam pa tudi dejansko težavo. Ko prižgem računalnik, na monitorju utripajo različne barve in liki, včasih črte, večinoma pa naključni vzorci. To se zgodi pred POST-om, tako da predvidevam, da gre za težavo med napajalnikom in grafično kartico. Če pritisnem in držim gumb za ponovni zagon, po nekaj neuspelih poskusih računalnik deluje čisto normalno. Ker sem računalnik sestavil sam in sem komponente kupoval v različnih trgovinah, je servisiranje malce bolj kompliciranо, kot če bi cel sistem kupil v eni trgovini.

Po e-pošti sem že stopil v stik s proizvajalci komponent v mojem računalniku, a vsi krivijo proizvajalce drugih komponent. Proizvajalec napajalnika trdi, da je 560W model, ki ga imam, dovolj za grafično kartico X1950 Pro, pri proizvajalcu grafične kartice pa pravijo, da mora biti na 12V kablu 30A, moj napajalnik pa ima samo 18- in 20-amperske 12V priključke.

Upam, da mi boš lahko pomagal, ker sem si sestavil skoraj sanjski računalnik za dokaj malo denarja, ki sem ga imel na razpolago.
Simon

Proizvajalec napajalnika ima v bistvu prav, ko trdi, da je napajalnik dovolj zmogljiv za grafično kartico, saj ti je sistem uspelo zagnati z nekaj P&M (potrpljenja in molitve). Bi pa lagal, če bi trdil, da lahko po tem sklepam, da krivec za tvoje težave ni napajalnik. 20 amperov je odločno premalo za kartico družine X1900. Če boš kdaj pognal Systool na eni od takšnih kartic, boš videl, da lahko posesajo tudi več kot 35 amperov. Kaj se torej zgodi, če tvoj napajalnik zmore samo 20 amperov? Preprosto: napetost pade in pride do grafičnih napak, kot so utripajoče barve na zaslonu. Razlog za to je, da med zagonom sistema napajalnik poskuša istočasno dovajati energijo do cele vrste drugih naprav. Večina naprav v prvih nekaj sekundah potrebuje največ energije, zato je napetost na 12-voltnem priključku takrat najnižja. Ko držiš gumb za ponovni zagon, preprečiš zahtevo po signalu, da je napajanje primerno, zato procesor obtiči v ponovnem zagonu, ki porabi manj energije, POST pa se ne začne, zato se ne zaženejo tudi nekatere ostale naprave (vključno z grafično kartico). Pogoni pa so na ločenem 12-voltnem konektorju, zato se brez težav zaženejo.

Ko optični pogoni izvedejo interno testiranje in ko se trdi disk že vrti, se 12-voltno napajanje razbremeni, zato lahko spustiš gumb za ponovni zagon in pustiš, da se zažene osnovna plošča. Vse skupaj pa še najbolj spominja na Apollo 13, in če napajalnik trenutno mučiš do skrajnih meja zmogljivosti, je očitno čas, da si omisliš boljšega. Več vatov vedno ne pomeni največje možne obremenitve, a je ta številka vseeno nek pokazatelj zmogljivosti, zato je najenostavneje kupiti 650W napajalnik, namesto da bi se ubadal s specifikacijami 560W enot.

Virus meseca

Prihranimo vam težave, ki jih lahko imate z bombami v nabiralniku

Ime Mixor.C
Vzdevki W32.Mixor.C@, W32.Tigape.A@mm
Vrsta Virus/črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <100
Virulenca Srednja
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 31. 10. 2006

Simptomi

Mixor.C je črv za masovno e-poštno pošiljanje, ki se kopira v lokalne mape in mape v skupni rabi v omrežju. Neposredno okuži datoteke .exe in .scr v teh mapah, pripne pa se tudi arhivskim datotekam .rar. Te okužene datoteke nekateri protivirusni programi prepoznajo tudi kot W32.Mixor!Inf. Poleg tega, da okuži obstoječe datoteke, pa virus ustvari še nove, v katere pripne trojanskega konja Galapoper.A. Datoteke s trojanskim konjem in kopije samega virusa, ki se dodajo v arhive .rar, so datoteke .exe z imeni, ki jih sestavlja sedem naključnih znakov. Ko se virus zažene, tudi spremeni vnose v registru, tako da onemogoči požarni zid in poskrbi, da se zažene skupaj z Windows.

Preventiva

Če virus dobite prek e-pošte, bo zadeva ena od naslednjih: White house news!, URG, ATTN TO EVERYBODY!, READ AND RESEND ASAP!, Incredible news!, NEWS!, ATTN ali URGENT NEWS! Priponka je vedno datoteka .exe. Če takšne priponke zaganjate, vam priporočamo obisk pri psihologu, ne le pregleda trdega diska.

Zdravilo

Oglejte si tinyurl.com/ym5lq5

DVDkotiček

DVD meseca

LITTLE MISS SUNSHINE

Fox International

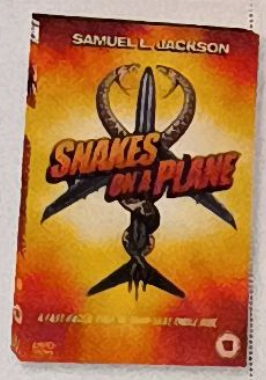
Olive (Abigail Breslin) je debelušno sedemletno dekletce, ki živi v družini jeznih, zagrenjenih zgub. Njen oče Richard (Greg Kinnear) je neuspešni motivacijski govorec, najstniški brat Dwayne (Paul Dano) že devet mesecev ni spregovoril besede, dedek (Alan Arkin) je narkoman, ki so ga vrgli iz doma za ostarele zaradi snifanja heroina, stric Frank (Steve Carell) je depresivni intelektualec, ki je zaradi ljubezni do svojega študenta skušal storiti samomor, mama Sheryl (Toni Collette) pa si obupano prizadeva, da bi to skupino ekscentrikov držala skupaj. Ko Olive postane regionalna finalistka za lepotno tekmovanje, se družčina odpravi na dolgo pot do Kalifornije, da bi najmlajši članici družine pomagali uresničiti njene sanje.

Ocena
Film
Disk

Gre za črno komedija mehkega srca in neobičajne senzibilnosti, ki se ukvarja s tako "občutljivimi" temami, kot so samomor, homoseksualnost in otroška lepotna tekmovanja, pri tem pa pogumno odpre kar nekaj malih ran in nanje nato nalepi obliž veselih, optimističnih barv.

SNAKES ON A PLANE

Entertainment In Video



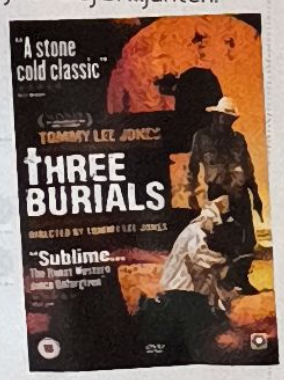
Za vse tiste, ki živite v kulturnem vakuumu: Samuel L. Jackson igra agenta FBI, ki na letalo spremlja Seana (Nathan Phillips), edino pričo brutalnega umora državnega tožilca. Morilec si seveda ne more privoščiti, da bi Sean pričal proti njemu, zato izpelje najbolj neumen načrt, kar ga je kdaj skoval kateri filmski negativec: njegovi pomočniki na letalo vtihotapijo zaboj, poln strupenih, eksotičnih kač. Gadi v vrečkah za bruhanje!!! Kobre v pilotski kabini!!! Udav pod potniškim sedežem!!!

Snakes on a Plane se pametno zaščiti pred normalnimi standardi kritike z nezavajajočo in celo osvežilno plehkostjo, absurdnostjo in brezsramno uporabo vseh mogočih klišejev, kar so ob neverjetni količini zelo kreativnih smrti tudi njegove glavne prednosti. Ja, prav ste prebrali: tako pogumno bedast je (in tega niti najmanj ne skriva), da je skoraj brilijanten.

Ocena
Film
Disk

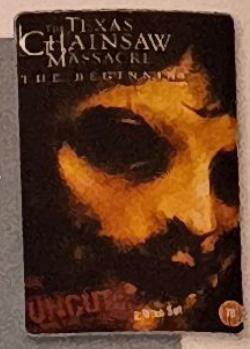
THE THREE BURIALS OF MELQUIADES

Optimum Home Entertainment



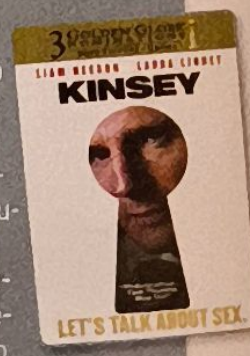
Film *The Three Burials of Melquiades Estrada*, režiserski prvenec Tommyja Leeja Jonesa, je sodobni western, ki pripoveduje zgodbo, kakršno bi z veseljem posnela tudi John Huston ali Sam Peckinpah. V majhni teksaški vasici ob meji z Mehiko arogantni policist Mike (Barry Pepper) po pomoti ustreli mehiškega kavboja Melquiadesa (Julio Cesar Cedillo) in ga zakoplje v puščavi. Ko ga nekaj dni kasneje najdejo, je njegov najboljši prijatelj Pete Perkins (Tommy Lee Jones) zgrožen, ko lokalni šerif (Dwight Yoakam) ne pokaže nobene pripravljenosti, da bi sprožil preiskavo umora. Zato vzame stvari v svoje roke: ugrabi morilca svojega prijatelja in ga prisili, da izkoplje truplo, nato pa se z obema poda na dolgo pot v Mehiko, da bi Melquiadesa pokopal v rodni vasi, Mikea pa naučil lekcijo o časti.

Ocena
Film
Disk



TEXAS CHAINSAW MASSACRE: THE BEGINNING

Še preden so nas strašili Freddy, Jason in Michael Myers, je bil nesporni kralj filmske groze Leatherface. Danes kultni *The Texas Chainsaw Massacre* iz 1974, film o skupini mladeničev in mladenk, ki med potovanjem po pozabljenih podeželskih brezpotjih Teksasa naleti na družino kanibalističnih psihopatov, se upravičeno uvršča med eno izmed najboljših grozljivk vseh časov, njegov vpliv na gledalce in ustvarjalce filmov pa je viden še danes, kar dokazuje kopica predelav in nadaljevanj. *The Beginning* skuša ponuditi vpogled v izvor in začetke brutalnih pokolov z motorko, kljub nekaj zares krvavim prizorom, ob katerih se vam bo obračal želodec, pa ne moremo mimo občutka, da se v njem kri cedi na vse prevečkrat prehojena tla.



KINSEY

Fascinantna biografija Alfreda C. Kinseya (Liam Neeson), pionirja na področju raziskav človeške spolnosti, nas na trenutke šokanten, a zmeraj intelektualno odkrit način opominja, da represija, nevednost in sprenevedanje ne prinašajo nič dobrega. Kinsey je s svojo znamenito študijo o seksualnem vedenju ljudi leta 1948 tako šokiral Ameriko, da so jo mnogi primerjali s posledicami atomske bombe. Razgalil je velikansko neskladje med retoriko javne morale in zasebnim življenjem ljudi in utrl pot dekriminalizaciji homoseksualnosti ter gibanjem za pravice žensk, hkrati pa postal tarča konzervativnih lovcev na čarovnice, ki so ga obtožili spodkopavanja ameriških moralnih vrednot.

THE BLACK DAHLIA

The Black Dahlia je film noir, ki ga je navdihnil najbolj slavni nerešeni umor v ameriški zgodovini, spremlja pa detektivski par (Josh Hartnett in Aaron Eckhart) ki se pri preiskavi zločina zaplete v prave gordijske vozle laži in zarot. Z izjemo izredne kostumografije in drugih vizualnih bombončkov pa je film tako lesen, da se boste nekje na polovici nehali spraševati, kdo je ubil mlado igralko, in začeli razmišljati o tem, kdo je ubil film. Je bil to režiser Brian De Palma, ki mu že dolgo ni uspelo posneti nobenega kakovostnega filma? Ali pa morda popolnoma nezainteresirana igralska zasedba, ki kaže čustva približno tako kot ženska, ki so ji ravnokar vbrizgali botoks? Ob izdelku, ki je tako iznakažen kot njegova naslovna žrtev, nas to pravzaprav niti ne zanima.

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

Sistem za domači kino
Philips HTS3100

137,99 €
33.068 SIT

PC igra
ArmA - Armed Assault

35,99 €
8.625 SIT

Digitalni fotoaparat (komplet)
Canon PowerShot A550

211,00 €
50.564 SIT

Komplet Matična plošča + CPU
Gigabyte, AMD Athlon

187,58 €
44.952 SIT

Monitor LCD 19" Samsung
SyncMaster 940BW Silver HAS

204,99 €
49.124 SIT

Kolumna 6. Pack Čukurja

Sodobna komunikacija

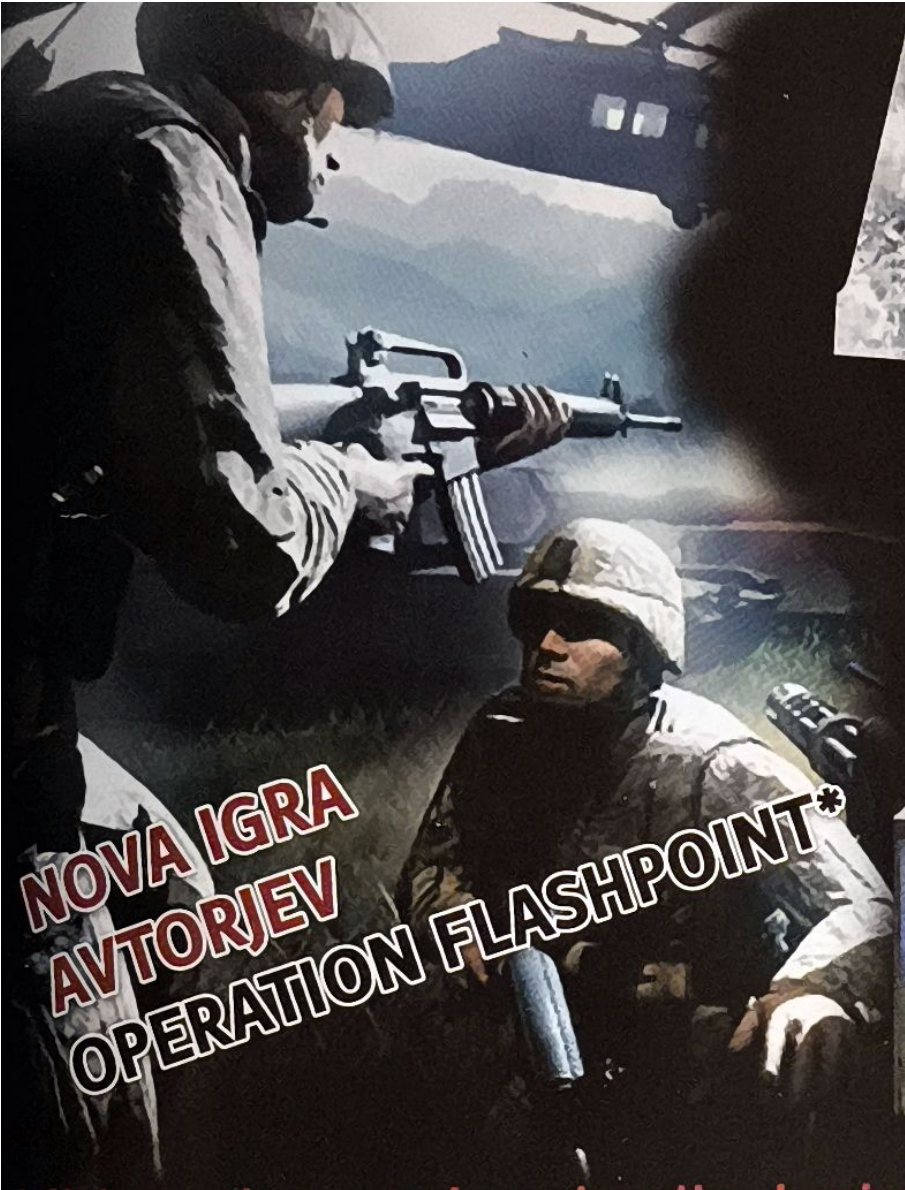
Dlančnik Fujitsu SIEMENS Pocket LOOX T830 je posodilo podjetje Avtera.

Hej. Moram priznati, da me dečki iz *PCFormata* kar pošteno zalagajo s stvarmi, ki bi jih z lahkoto obdržal doma. Na primer zunanji disk iz prejšnje številke me je tako navdušil, da je ostal kar z mano in mojim računalnikom. Tokrat pa spet zelo mamljiva zadevica. Komunikator...

Po resnici povedano me je že malo strah, da ne bom postal nekakšen zbiratelj oziroma fen tehničnih stvari, za katere res nimam dovolj časa in prostora. Ko sem zagledal ta telefonček, fotoaparat, dlančnik... vse v enem, sem se spomnil na model Ericsson P600. Ali P800, sem že pozabu! Že kar nekaj časa nazaj sem si ga kupil, da ne bi kdo rekel, da me je cajt povozil. Ja dame in gospodje, Bobi je že dolgo na sceni!

No v glavnem, s tisto palčko sem klical prijatelje, čekiral sestanke... dokler nisem izgubil vseh teh rezervnih palčk in začel uporabljati zopet svoje čevapčiče. Prste za tiste ki ne štekate. Okej, zdej ni bilo več velike razlike med navadnim telefonom in to mašino, le še mail in velik zaslon. Maila v bistvu sploh nisem uporabljal, zaslonček pa se je s pomočjo mojega psa razbil na manjše koščke. Seveda sem ga nesel popravit. Ker zanj, kljub temu, da je bil v akciji, nisem odštel malo denarja, sem kmalu ugotovil, da je to najino slovo. Popravilo tega zaslončka, ki je by the way najdražji del telefona, je stal dosti več kot nakup novega! Takrat mi je postalo jasno. V najbližji trgovini sem kupil papirnati planer in majhen telefonček. Zelo ličen telefonček je za razliko od cigla, zelo nemoteč v žepu kavbojk, tako kot tudi tanki planer. Enostavno sem ugotovil, da dlančnik-style ni moj stajl! Jaz telefoniram z mobilnim telefonom, sestanke zapisujem na papir, slikam s fotoaparatom, mail pa čekiram doma na svojem PC-ju.

Seveda moram priznati, da so te nove mašince super dodelane. No, vsaj tako izgledajo. Visoke ločljivosti, direktna povezava z e-mailom... ampak men ne potegnejo. Tista palčka mi je mal preveč šminkerska. Pa tudi obveznosti nimam toliko, da bi si moral vse pribeležiti. V bistvu mi je ful smešno, sploh na tej naši sceni, kako vsi radi poudarjajo, kakšno gužvo imajo, kako so zaposleni... Ja kaj pa delaš? Dva špila imaš ta mesec, pa Jože ti komad dela in moraš posneti vokale v petek. No, saj za ene je to verjetno res dosti dela! Jim priporočam komunikator!!!
Ajd!



ARMA
ARMED ASSAULT

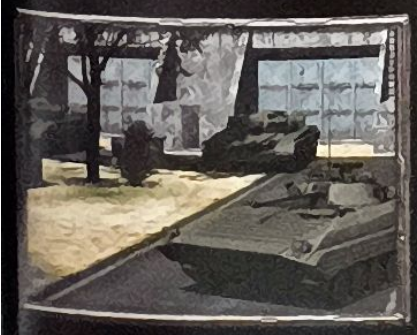
NOVA IGRA AVTORJEV OPERATION FLASHPOINT*

Ultimativna simulacija bojevanja...

ArmA vam prinašajo avtorji legendarne igre Operation Flashpoint, skupaj s prenovljenim pogonom in novimi, modernimi nastavitvami. V tej igri se vračajo popolna svoboda akcije, neverjetna kompleksna okolja in unikaten pristop k popolnemu realizmu.

- Izkoristite pisano izbiro vojaške in civilne opreme
- Raziščite velikanske, izjemno podrobne zemljevide, ki pokrivajo več kot 400km2
- Prilagodljiva igra z vgrajenim urejevalnikom misij
- Igrajte 21 misij v enoigralski kampanji
- Uporabite več kot 30 vrst vozil, vključno z večnamenskimi vozili, tanki, ladjami, helikopterji, bojnimi letali in mnogimi drugimi
- Izkusite bitko med več kot 100 in več igralci na istem bojišču v večigralskem načinu

"ZASVOJLJIVA IGRALNOST" ign.com



- Igro je razvila ekipa Bohemia Interactive, ki je pred tem razvila popolnoma inovativni in legendarni Operation Flashpoint
- Napredni večigralski načini in bitke za vsakega ljubitelja prvoosebnih strelskih iger
- Velikanska skupnost nestrpnih igralcev je ArmA že podprla
- Najboljša in najbolj realistična simulacija bojevanja za PC

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

Bohemia Interactive

ŽE V PRODAJI

VideoToP Media * Multimedia

505 GAMES

© 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved. GameSpy Networking SDK Copyright © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Open AL © 1999-2006 Creative Technology Ltd. Vorbis Sound Compression Codec Copyright © 2001 Xiphophorus. Speex Codec Copyright © 2002 Jean-Marc Valin. Arma Armed Assault © 2007 505 Games. * Operation Flashpoint is the US registered Trademark of Codemasters Software Company ltd. Armed Assault is sold and distributed by Bohemia Interactive a.s., which is not affiliated with, authorized by or related to the trademark owne

HP priporoča Windows Vista™ Business.

RAZŠIRITE MEJE SVOJEGA POSLA!

intel Centrino Duo Core™2 Duo inside™

Prenosni računalnik HP COMPAQ nx7400

Priporočena cena* (z DDV):
1.197,00 € / 286.849,08 SIT

- Mobilna tehnologija Intel® Centrino® Duo
  Procesor Intel® Core™2 Duo T5600
  (1,83 GHz, 2 MB L2 cache)
  Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 a/b/g
- Pristni Windows® XP Professional SLO
- Zaslon 15,4" WXGA TFT 1280 x 800
- Pomnilnik 1024 MB DDR2 667 MHz,
  1 slot prost - razširljiv do 4 GB
- Trdi disk 80 GB SMART ATA 5400 rpm
- Vgrajen pogon DVD+/-RW – DoubleLayer
- Garancija: 1 leto

Prenosni računalnik HP COMPAQ nc8430

Priporočena cena* (z DDV):
1.600,00 € / 383.424,00 SIT

- Mobilna tehnologija Intel® Centrino® Duo
  Procesor Intel® Core™2 Duo T7200
  (2,00 GHz, 4 MB L2 cache)
  Integriran vmesnik Intel®
  PRO WLAN 802.11 a/b/g
- Pristni Windows® XP Professional SLO
- Grafična kartica ATI Mobility
  Radeon X1 600 256 MB
- Zaslon 15,4" TFT WSXGA + WVA 1680 x 1050
- Garancija: 1 leto

Namizni računalnik microtower HP COMPAQ dx2200

Priporočena cena* (z DDV):
786,00 € / 188.357,04 SIT

- Procesor Intel® Pentium® D 945 (3,4 GHz)
- Pristni Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 1 GB, DDR2 667 MHz – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 160 GB SATA 3.0 Gb/s
- DVD+/-RW (Light Scribe & Double Layer)
- Garancija: 3 leta

Računalniški zaslon HP TFT L1706

Priporočena cena* (z DDV):
219,00 € / 52.481,16

www.hp.com/si/pametneresitve
www.hp.com/si/partnerji

DISS AVTERA

*Ta oglas ni namenjen ponujanju ali zbiranju ponudb za oglaševano blago, temveč le osnovni informaciji morebitnim interesentom. Vse navedene cene so le priporočene maloprodajne cene proizvajalca. Družba Hewlett-Packard d.o.o. ni ne distributer ne proizvajalec blaga iz oglasa. Vse proizvode prodajajo distributerji in prodajalci, zato se lahko dejanske prodajne cene razlikujejo od priporočenih maloprodajnih cen. Za konkretno ceno se prosimo v vsakem posamičnem primeru obrnite na svojega distributerja ali prodajalca. Priporočena maloprodajna cena ne pomeni fiksirane prodajne cene ter ne predstavlja najnižje prodajne cene na trgu.

© 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Vse pravice pridržane. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside so blagovne znamke ali registrirane znamke v lasti družbe Intel ali z njo povezanih družb v ZDA in ostalih državah. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali z njo povezanih družb v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Cene v evrih so preračunane po centralnem paritetnem tečaju 1EUR=

hp invent